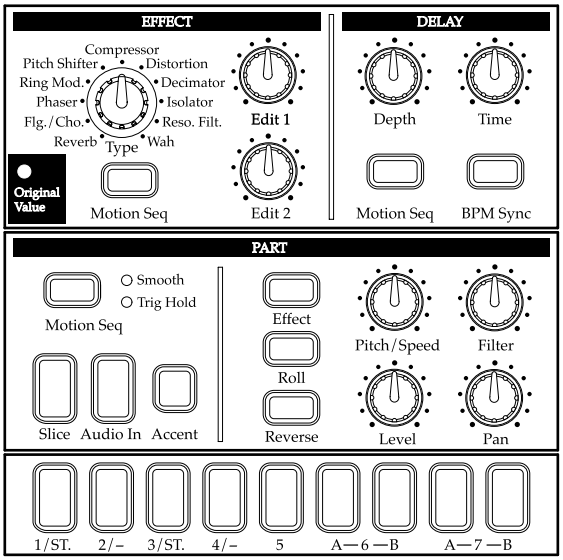
ELECTRIBE S

RHYTHM PRODUCTION SAMPLER



ES-1
取扱説明書

お買い上げいただきありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにもこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

KORG

Ⓙ③

安全上のご注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

⚠警告

- 本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。
- 付属のACアダプターは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んで使用してください。
- 次のような場合には直ちに電源を切り、ACアダプターをコンセントから抜きます。そして、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
  - ○ ACアダプターの電源コードやプラグが破損したとき
  - ○ 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
  - ○ 製品が（雨などで）濡れたとき
  - ○ 製品に異常や故障が生じたとき
- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
  - ○ 温度が極端に高い場所（直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
  - ○ 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所
  - ○ ホコリの多い場所
- 修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。
- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- 本製品をヘッドフォン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水やジュースなど）を絶対にいれないでください。
- 本製品およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。

⚠注意

- 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。
- ACアダプターをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のパワーサプライやアダプターをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はACアダプターをコンセントから抜いてください。
- ACアダプターは使用中に多少の熱を持ちますが故障ではありません。通電中はACアダプターをビニール製品等の上に置かないでください。
- スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。
- 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。（コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可）。
- 製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。
- 今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。
- ACアダプターをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っぱらないでください。故障の原因となります。

データについて

万一異常な動作をしたときに、メモリーの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは別売のスマートメディア™やデータファイラー（記憶装置）等にセーブしておいてください。また、データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

目次

1.はじめに 6
主な特長 6
ES-1で作るデータについて 6
接続して音を出してみましょう 7
接続例 7
演奏の準備 7
2.各部の名称と機能 8
コモン・セクション 8
エフェクト・セクション 9
パート・エディット・セクション 9
パート・セレクト・セクション 10
シーケンス・コントロール・セクション 10
ステップ・キー・セクション 11
コネクト・セクション 12
3.基本的な使い方（クイック・スタート） 13
ソングの構成図 13
ソング（Song）を聞いてみましょう 13
パターン（Pattern）を聞いてみましょう 14
サンプル音（Sample）を聞いてみましょう 14
各機能をためしてみましょう 15
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう 15
ダイヤルでテンポを変更する 15
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する 15
キーを叩いてパート(Part)音を出してみましょう 15
パート音色を変更（エディット）してみましょう 16
エフェクトやディレイを変更（エディット）してみましょう 16
ソングやパターンにあわせて、パート・キーを叩いてみましょう 16
ソングやパターンにあわせて、パート音色やエフェクト、ディレイを変更（エディット）してみましょう 17
リズム・パターンを変更（エディット）してみましょう 18
ステップ・キーでリズムをエディットする（ステップ・レコーディング） 18
パート・キーでリズムをエディットする（リアルタイム・レコーディング） 19
作ったパターンを保存しましょう（ライト作業） 20
モーション・シーケンスを使ってみましょう 21
いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう 22
サンプリングしてみましょう 23
Sliceについて 24
リサンプルについて 24
サンプル音をサンプル・パートに割り振り（アサイン）しましょう 24
パターン・セットを使って演奏してみましょう 25
音源モジュールとして使用してみましょう 25
EA-1やER-1と同期演奏をしてみましょう 26
4.サンプル・モード 27
サンプリングをする 27
サンプルを選ぶ 27
サンプル音を再生する 27
サンプル音を変化させてみる 27
スタート位置を決める 28
エンド位置を決める 28

フェードアウトの長さを決める 28
ES-1の音を直接サンプリングする（リサンプリング） 28
パターンまたは、ソングの最初からリサンプリングする 28
パターンまたは、ソングの途中からリサンプリングする 29
パートの１音だけをリサンプリングする 29
スライス（Slice） 30
スライス・サンプルを作る（Time Slice） 30
うまくスライス・サンプルが作成できないときは 31
サンプル音をエディットするのに便利な機能 31
ノーマライズ(Normalize) 31
トランケート（Truncate） 31
サンプルの削除（Delete Sample） 32
サンプリング・エリアの残量確認（Memory） 32
サンプル音を保存する（WRITE) 32
5.パターン・モード 33
パターンを選ぶ 33
演奏テンポを決める 33
ダイヤルでテンポを変更する 33
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する 33
パターンを演奏する（パターン・プレイ） 33
パターンが切り替わるタイミングについて 33
パターンの先頭から演奏するには（Reset&Play） 33
パターンを変更したときのテンポについて 33
パートを選ぶ 34
パートのミュート機能 34
パートのソロ機能 34
パターンを作る 35
サンプル音をアサインする 35
パート音色のエディット 35
エフェクト、ディレイのエディット 36
EFFECT（エフェクト） 36
DELAY（ディレイ） 38
レングス、スケール/ビートの設定（Length、Scale/Beat） 38
レングスの設定（Length） 39
スケール/ビートの設定（Scale/Beat） 39
スイングの設定（Swing） 39
ロール・タイプの設定（Roll Type） 40
リズム・パターンを作る 40
ステップ・キーを使う方法（ステップ・レコーディング） 40
パート・キーを使う方法（リアルタイム・レコーディング） 40
リズム・パターンにアクセントを加える（Accent） 40
モーション・シーケンス 41
モーション・シーケンスの演奏 41
モーション・シーケンスの録音 41
エフェクト・モーション・シーケンスの演奏 41
エフェクト・モーション・シーケンスの録音 41
ディレイ・モーション・シーケンスの演奏 42
ディレイ・モーション・シーケンスの録音 42
モーション・シーケンス・データの確認 42
パターンをエディットするのに便利な機能 43
パートのリズム・パターン・データを消す 43
演奏中や録音中にデータを消す方法（Erase） 43
パートの演奏データを一度に消す方法（Clear Part） 43
パートをコピーする（Copy Part） 43
パターン内のデータ・コピー 44
パートやエフェクト、ディレイのモーション・シーケンス・データを消す（Clear Motion） 44

モーション・シーケンス・データのエディット 45
モーション・シーケンスの選択 45
モーション・シーケンスのパラメータ値の変更 45
パターン・セット 46
パターン・セットを使って演奏する（パターン・セット・プレイ） 46
パターン・セットのパターンを登録する 46
パターンを保存する（WRITE） 47
6.ソング・モード 48
ソングを選ぶ 48
演奏テンポを決める 48
ダイヤルでテンポを変更する 48
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する 48
ソングを演奏する（ソング・プレイ） 48
ソング演奏の早送り、早戻し 48
ソングの切り替えについて 48
ポジションまたは、ソングの先頭から演奏させるには（Reset&Play） 48
ソングを作る 49
一から曲を作る 49
ソングのデータを消す（Clear Song） 49
各ポジションにパターンを設定する 49
ソングをエディットする 50
任意の場所にパターンを挿入する（Insert Pattern） 50
任意の場所のパターンを削除する（Delete Pattern） 50
任意のポジションのパターンを変更する 50
ソングに演奏やツマミの動きを録音する（イベント・レコーディング） 51
ソングのイベント・データを消す 51
ソング・イベント・データの確認 51
ソングを保存する（WRITE） 52
7.グローバル・モード 53
メトロノームの設定をする 53
ES-1と外部MIDI機器を同期させる（MIDI Clock） 53
外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる（Ext） 53
本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる（int） 54
MIDIチャンネルの設定（MIDI ch） 54
各パートのMIDIノート・ナンバーの設定（Note No.） 54
オーディオ・インのモードの設定（Audio In Mode） 54
スマートメディア™を使う 55
スマートメディアのフォーマット 55
スマートメディアにデータを保存する(セーブ） 55
スマートメディアからES-1の全データを読み込む（オール・ロード） 55
スマートメディアからサンプルをひとつだけ読み込む（サンプル・ロード） 56
メモリー・プロテクト（Protect） 56
グローバル・モードの変更内容を保存する（WRITE） 56
8.資料 57
MIDIについて 57
故障かなと思ったら 58
エラー・メッセージ 59
仕様規格 59
索引 60
サンプル・ネーム・リスト 62
パターン・ネーム・リスト 62
ソング・ネーム・リスト 62
MIDIインプリメンテーションチャート 63

1.はじめに

このたびは、**ELECTRIBE・S**（以降**ES-1**）をお買い上げいただきましてありがとうございます。
ES-1は初心者の方からマニアックな方々まで、オリジナリティーのある音楽を生み出すことができるDSPシンセシス・テクノロジーを用いた、手軽でユニークなリズム・プロダクション・サンプラーです。サンプリングしたサンプル音をパートに割り振り、本体上のツマミやキーを使って感覚的に音を加工することができ、それらの音を使って簡単にリズム・パターンを作成することができます。
ES-1は作品にオリジナル性を求めるミュージシャン、DJ、サウンドクリエーター、DTMユーザーの方々の最適なツールとなることでしょう。

主な特長

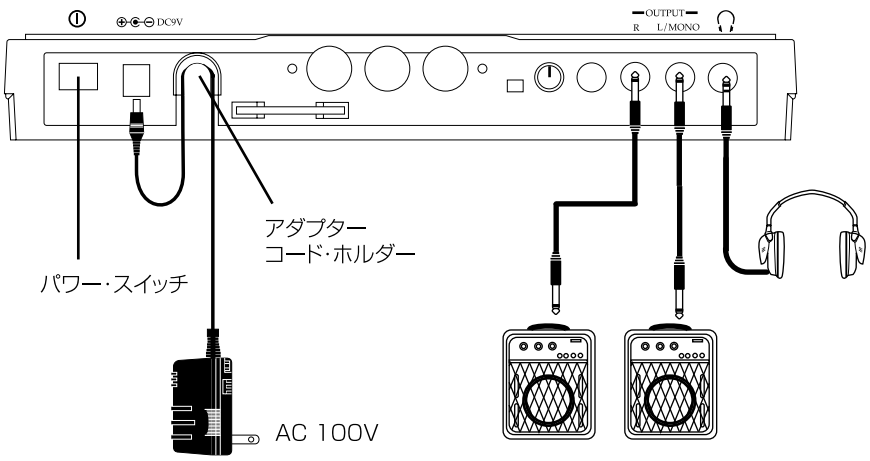
- 音色部分は10個のサンプル・パート（スライス・サンプル・パート1個を含む）にユーザーがサンプリングした音を割り振り、パート単位で音を加工し使用することができるリズム・プロダクション・サンプラーです。
- ユーザーがサンプリングしたサンプル音を150個（モノラル100、ステレオ50）まで本体に保存することができます（モノラル・サンプルで合計で95秒以内）。
- サンプル音をエディットしたパート音色とリズムの組み合わせでパターンを作り、全く新しい形のリズム・マシーンとして表現することができます。
- パート音色とリズム・パターン(最大64ステップ)は、本体内に128パターンまで作成し保存できます。
- ツマミの動きを記憶しループするモーション・シーケンス機能を搭載していて、各パターンそれぞれのパートごとに記憶できます。
- リズム・パターンの打ち込みに適した16個のステップ・キー（グリッド）入力を採用しています。またリアルタイムでも手軽にレコーディングができます。
- スピーディーに音色やリズム・パターンを変更でき、その過程を演奏として表現することができます。
- 複数のパターンの組み合わせに、ツマミの動き等（イベント・データ）を加えて最大16曲のソングを作成し保存できます。
- エフェクトは11種類のエフェクトとディレイを装備しています。
- 16個のステップ・キーに登録した64種類のパターンを、次々に切り替えて演奏するパターンセット・プレイが行なえます。
- タップ・テンポやMIDIクロックにより、外部シーケンサーやターン・テーブル等との同期演奏も実現できます。
- MIDI拡張音源として、外部シーケンサーやキーボード等からコントロールして使用できます。
- スマートメディア™を使ってサンプル音、パターン、ソングを保存することができます。
- パソコン等で作成したWAVEファイルやAIFFファイルを読み込みサンプルとして使用することができます。

ES-1で作るデータについて

ES-1で作成編集（エディット）したサンプル音、パターンやソング等は、ライト作業をしないで選び直したり、電源をオフにするとエディット前の状態に戻ります。
また、録音したサンプル、エディットしたパターン、ソング、グローバルデータ等を保存するときは、必ずライト作業を行なってください。なお、ライト作業を行なった後はサンプル音、ソング、パターンなどを工場出荷時のデータに戻すことはできません。工場出荷時のプリセット・パターンやソングを失いたくない場合はスマートメディア™を購入の上、セーブ（☞P.55）を行いバックアップをとってください。

接続して音を出してみましょう

接続例



演奏の準備

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカーシステム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

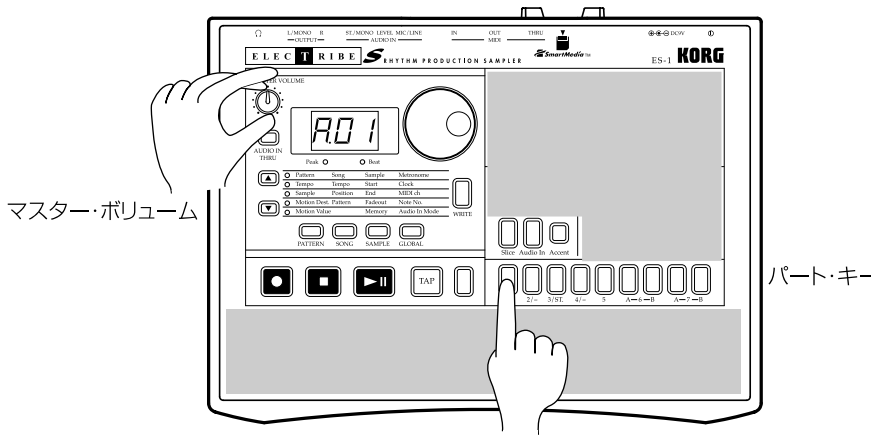
1. 付属のACアダプターを**DC 9V**の端子に接続し、アダプター本体をコンセントに差してください。

ACアダプターのコードは上図のようにアダプター・コード・ホルダーに引っ掛けておきます。コードをホルダーから外すときは、無理に引っ張らないでください。

2. シグナル・コードを**ES-1**のライン・アウト端子（L/MONO、R）に差し込み、ミキサーやパワード・モニター（アンプ内蔵スピーカー）等と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO側に接続してください。**ES-1**の音質を活かすためにも、ステレオ接続をおすすめします。

3. ヘッドフォンを使う場合は、ヘッドフォン端子にヘッドフォンのプラグを差し込んでください。

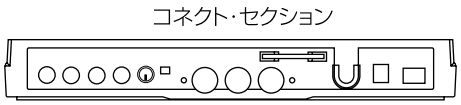
ヘッドフォンを差しても、ライン・アウト端子からの出力はカットされません。

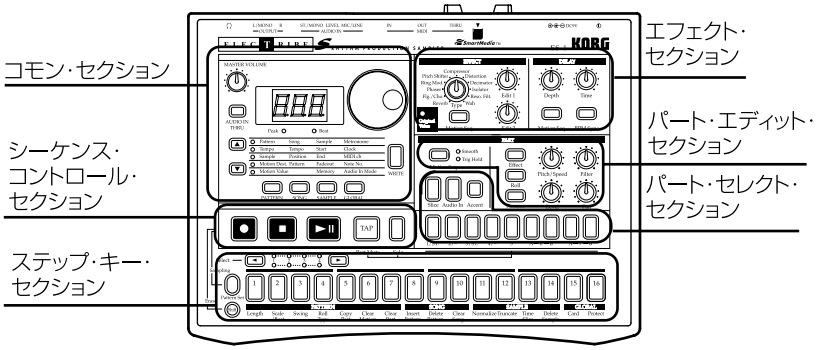


4. 接続が終わったら、電源を入れて**ES-1**のマスター・ボリュームを少し上げ、サンプル・パート・キー（1...7B、Slice)を叩いて音を出し、正しく接続されているかどうかをチェックします。**ES-1**のマスター・ボリュームやミキサーやパワード・モニター側のゲインやフェーダー等で、適度な音量に調整してください。

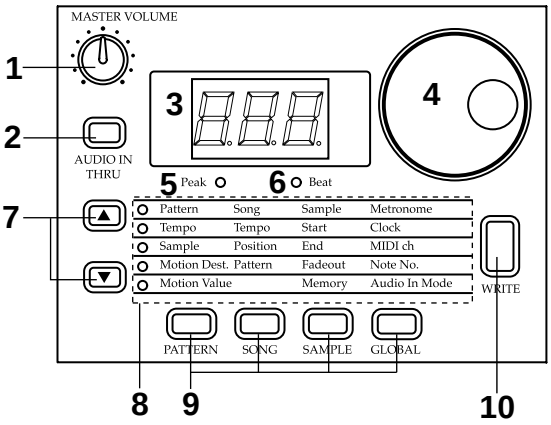
2.各部の名称と機能

ES-1は大きく分けて、図のようなセクションにキーやツマミなどが配置されています。





コモン・セクション



1. MASTER VOLUME(マスター・ボリューム)

ライン・アウト端子や、ヘッドフォン端子から出力される音量を調節します。

2. AUDIO IN THRU(オーディオ・イン・スルー)

外部入力をダイレクトにライン・アウト端子や、ヘッドフォン端子に出力します。
このキーがオンのときはオーディオ・イン・パートのパン、レベル、フィルター、エフェクト、ロールは無効になります。

3. ディスプレイ

選ばれているパラメータの値やメッセージを表示します。

4. ダイヤル

ディスプレイに表示されている値を変更します。

5. Peak(ピークLED)

オーディオ・インの入力音のピーク・レベルを示します。入力音が最大レベルのときでもLEDが点灯しないように外部機器の出力レベルを調節します。

6. Beat(ビートLED)

テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。

7. [▲]、[▼] (カーソル・キー)

各モードでディスプレイに表示するマトリクス上のパラメータを選びます。

8. マトリクス

各モードごとに、ディスプレイに表示されるパラメータが書かれています。カーソル・キーで横の5つのパラメータ・セレクトLEDを点灯させて選びます。

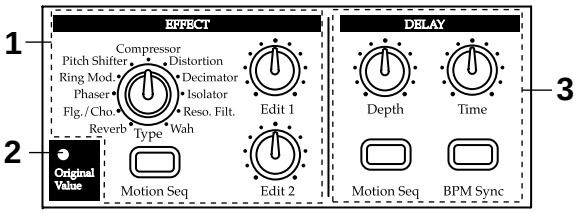
9. モード・キー

PATTERN(パターン)、**SONG**(ソング)、**SAMPLE**(サンプル)、**GLOBAL**(グローバル)の各モードへ移動します。演奏中はグローバル・モードへ移動できますが、サンプル・モードへは移れません。

10. WRITE(ライト・キー)

パターン、ソング、サンプル、グローバル・モードでの変更内容とパターン・セットのデータやサンプリングしたサンプル・データを保存します。

エフェクト・セクション

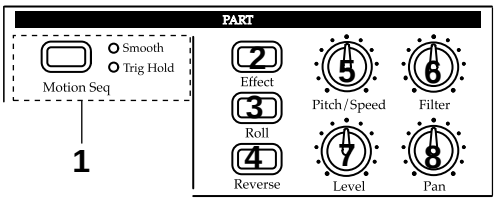


1. EFFECT(エフェクト)
エフェクトの選択とコントロール具合を設定します。
・**Type**(タイプ): エフェクトのタイプを選択します。
・**Edit1**(エディット1): エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
・**Edit2**(エディット2): エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
・**Motion Seq**(モーション・シーケンス):**Edit1**と**Edit2**ツマミの動きを録音、再生します。押すたびに**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)が切り替わります。

2. Original Value(オリジナル・バリューLED)
現在動かしているツマミ等が、パターンの元の音色の値と同じ位置にくると点灯します。

3. DELAY(ディレイ)
ディレイ・エフェクトのコントロール具合を設定します。
・**Depth**(ディレイ・デプス):ディレイの深さを調整します。
・**Time**(ディレイ・タイム):ディレイ・タイムを調整します。
・**Motion Seq**(モーション・シーケンス):**Depth**と**Time**ツマミの動きを録音、再生します。押すたびに**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)が切り替わります。
・**BPM Sync**(ビーピーエム・シンクロ):ディレイ・タイムをテンポに自動的に合わせるかどうかを選択します。押すたびに**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)が切り替わります。

パート・エディット・セクション



1. Motion Seq(モーション・シーケンス)
パートごとにツマミの動きを録音、再生します。押すたびに**オン**(**Smooth**点灯)、**オン**(**Trig Hold**点灯)、**オフ**(消灯)と切り替わります。

2. Effect(エフェクト)
パートごとのエフェクトの**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。

3. Roll(ロール)
パートごとのロール(連打)効果の**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。

4. Reverse(リバース)
パートごとのリバース再生の**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。

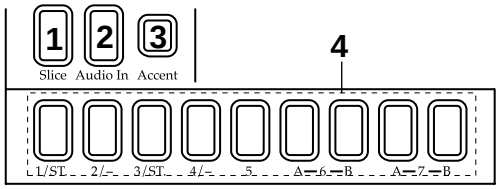
5. Pitch/Speed(ピッチ/スピード)
サンプルのピッチ(音程)を設定します。オーディオ・イン・パートではゲート・タイム(発音時間)を設定します。

6. Filter(フィルター)
ローパス・フィルターのカットオフ周波数を設定します。

7. Level(レベル)
レベルを調整します。アクセント・パートではアクセント・レベルを調整します。

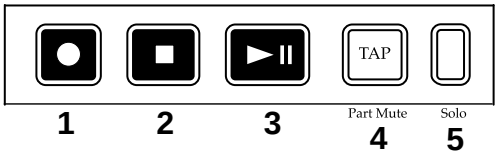
8. Pan(パンポット)
音の定位を設定します。

パート・セレクト・セクション



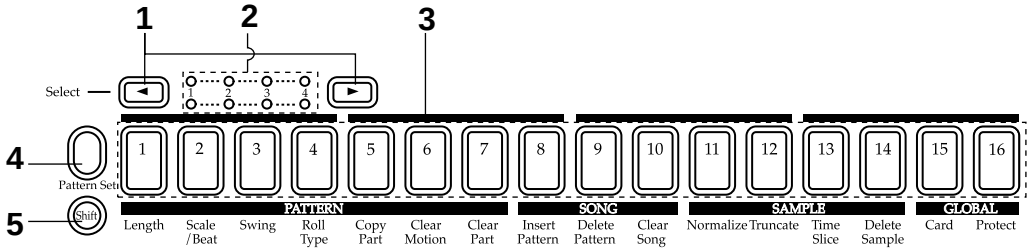
1. **Slice**（スライス・サンプル・パート・キー）
   スライス・サンプル・パートを選択します。押すと割り振られているスライス・サンプル音を聞くことができます。
2. **Audio In**（オーディオ・イン・パート・キー）
   オーディオ・イン・パートを選択します。押すと、外部入力音を聞くことができます。
3. **Accent**（アクセント・パート・キー）
   アクセント・パートを選択します。
4. **1〜5**、**6A-6B**、**7A-7B**（サンプル・パート・キー）
   サンプル・パートを選択します。押すとパートごとに割り振られているサンプル音を聞くことができます。

シーケンス・コントロール・セクション



1. Recキー
   リズムやツマミの動きを録音します。録音中にこのキーを押すと、録音を解除して、演奏を続けます。また、パターン・セット・キーを押しながらこのキーを押すと外部入力音や再生中の音をサンプリングします。
2. Stop/Cancelキー
   パターン演奏、ソング演奏、サンプリング、サンプル音再生の停止、実行の取り消しをします。
3. Play/Pauseキー
   パターンやソング演奏の開始/一時停止、サンプルの再生をします。
4. **TAP/Part Mute**（タップ/パート・ミュート・キー）
   タップ・テンポを入力します。また、演奏中このキーを押しながらパート・キーを押すと、そのパートをミュートします。
5. **Solo**（ソロ・キー）
   演奏中このキーを押しながらパート・キーを押す（複数も可）と、選ばれたパートのみ演奏をします。

ステップ・キー・セクション



1. Select(セレクト・キー)
キーを押してセレクトLEDの点灯を切り替えることによって、下の16個のステップ・キーを最大64のステップ・キーとして使用します。
また、ソング・モードでは早戻しや、早送りキーとして機能します。パターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループの切り替えに使用します。

2. セレクトLED
上段のLED(緑)は演奏中のリズム・パターンの位置(レングス1から4)を示します。
下段のLED(赤)はステップ・キーに表示しているリズム・パターンの位置(レングス1から4)、またはパターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループを示しています。

3. ステップ・キー1〜16
各パートのリズム・パターンの変更や確認をします。パターン・セット機能がオンのときは、登録したパターンを選択するために使用します。

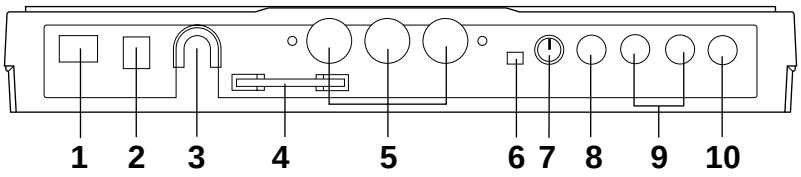
4. Pattern Set(パターンセット・キー)
このキーを押しながら各ステップ・キーを押すと、それぞれに登録されているパターンに切り替わります。
また、このキーを押しながらRecキーを押すとサンプリング待機状態になります。パターンやソングが再生中の場合はそのままサンプリングが始まります。

5. Shift(シフト・キー)
他のキーと組み合わせて使用します。キーを押しながら他のキーを押すことで機能します。

Shift＋Play/Pauseキー：パターンの先頭から演奏します。
Shift＋Recキー：演奏中、パターン上のトリガーを消します。
Shift＋ステップ・キー：ステップ・キーの下に表示されている機能を実行します。
Shift＋パート・キー：発音せずにパートを選びます。
Shift＋ダイヤル：テンポ・エディット時やサンプル・エディット時に表示する単位を切り替えます。
Shift＋パターン・セット・キー：パターン・セット機能をホールド(保持)することができます。

その他のキーとシフト・キーの組み合わせについては、各パラメータ説明を参考にしてください。

コネクト・セクション



1. パワースイッチ
電源をオン、オフします。押すたびにオン、オフが切り替わります。

2. DC 9V
付属のACアダプターを接続します。

3. アダプター・コード・ホルダー
アダプター・コードを引っかけてはずれないように固定します。

4. スマートメディア・スロット
スマートメディアを挿入するスロットです。**ES-1**のデータを保存したり読み込んだりするときに使用します。

5. MIDI(MIDI端子)

IN MIDIデータを受信する端子で、接続したMIDI機器から**ES-1**をコントロールしたり、ダンプ・データを受信するとき等に使用します。

OUT MIDIデータを送信する端子で、接続したMIDI機器をコントロールしたり、ダンプデータを送信するときなどに使用します。

THRU **MIDI IN**端子で受信したMIDIデータをそのまま送信する端子で、複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

6. MIC/LINE(ゲイン切り替えスイッチ)
オーディオ・インの入力ゲインの切り替えをします。マイクを接続するときはMIC側に、CDやMDを接続するときはLINE側にします。

7. LEVEL(入力レベル)
オーディオ・インの入力レベルを調整します。

8. ST./MONO(オーディオ・イン端子)
オーディオ・イン・パートに使用する端子です。ここに入力された音が、パートセレクト・キーの**Audio In**の音色として使用されます。ステレオで接続するときはステレオ標準フォーン・ジャックで接続してください。

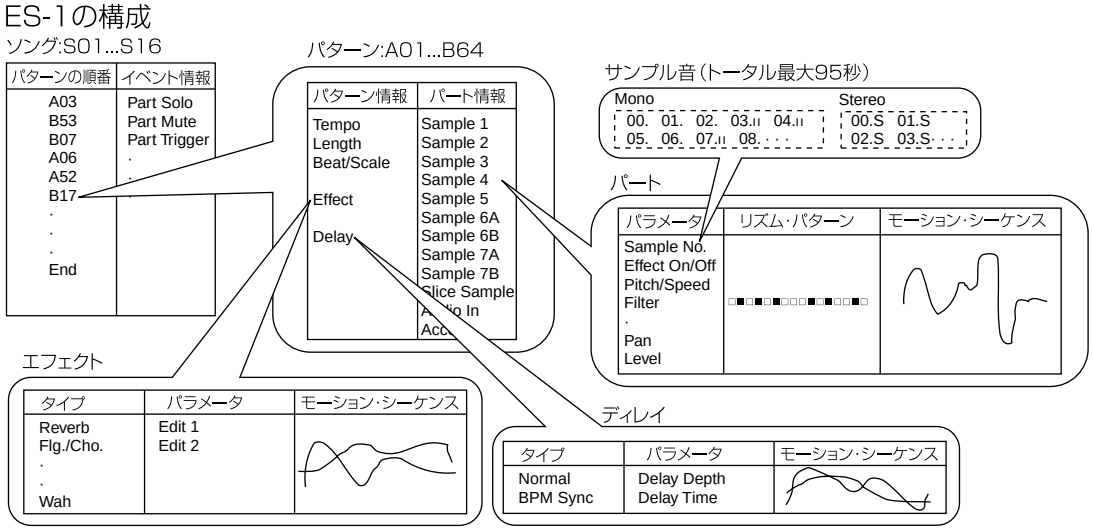
9. L/MONO、R(ライン・アウト端子)
シグナル・コードを接続します。ミキサーやパワードモニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。モノラルで接続する場合は、**L/MONO**端子に接続してください。

10. (ヘッドフォン端子)
ステレオ・ヘッドフォン(標準プラグ)を接続します。

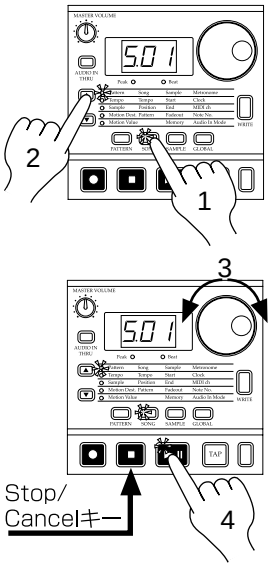
3.基本的な使い方(クイック・スタート)

ソングの構成図

ES-1のソングは主に、サンプル音が割り振られたパートおよびエフェクトとディレイから作られるパターンの組み合わせと、イベント情報(☞P.51「ソングに演奏やツマミの動きを録音する(イベント・レコーディング)」)により構成されています。



ソング(Song)を聞いてみましょう



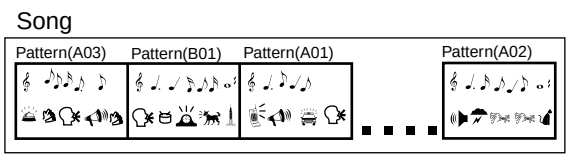
1. ソング・モード・キーを押して、ソング・モードに入ります(キーが点灯)。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Song**(1番上)に合わせます。
3. ダイヤルを回して、ソング(**S01**～**S16**)を選びます。
4. Play/Pauseキーを押してソングを演奏します(キーが点灯)。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります(キーが消灯)。

演奏を途中で一旦停止するときは、Play/Pauseキーを押します(キーが点滅)。再開するときは、もう一度Play/Pauseキーを押します(キーが点灯)。演奏を止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。

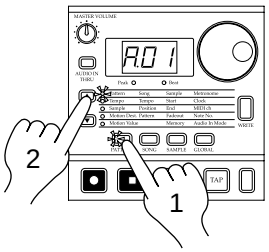
演奏中にソングの変更はできません。

ソング(Song)とは

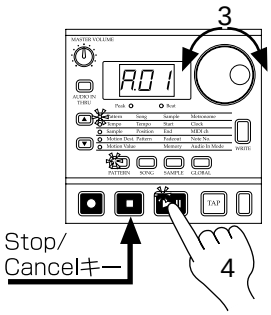
ソングとは、パターンを演奏する順番に組み合わせて1曲の演奏に仕上げたものです。**ES-1**はソングを16曲まで作成し保存することができます。1つのソングには最大256個のパターンを並べることができ、パターンの演奏に加えてリズムやツマミの動きも録音することができます(☞P.48「ソング・モード」)。



パターン(Pattern)を聞いてみましょう



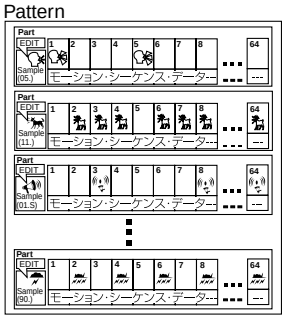
1. パターン・モード・キーを押してパターン・モードに入ります(キーが点灯)。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**(１番上)に合わせます。
3. ダイヤルを回してパターン(**A01**～**A64**、**b01**～**b64**)を選びます。
4. Play/Pauseキーを押してパターンを演奏します(キーが点灯)。パターンが終わったらそのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。



演奏を途中で一旦停止するときは、Play/Pauseキーを押します(キーが点滅)。再開するときは、もう一度Play/Pauseキーを押します(キーが点灯)。演奏を止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。

演奏を止めているときや、演奏中もダイヤルを回すとパターンを選ぶことができます。

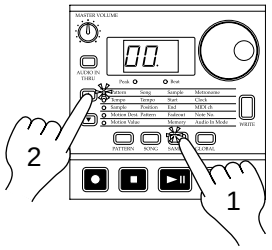
演奏中にパターンを変更すると、演奏中のパターンの終わりで切り替わります(☞P.33「パターンが切り替わるタイミングについて」)。



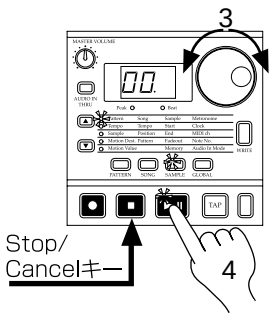
パターン(Pattern)とは

パターンとは、パート音色とリズムで一区切りの演奏に仕上げたもので、**ES-1**は128パターンまで作成し保存することができます。
１つのパターンは合計12のパート(☞P.15)から成り立っています。また、パートの音色に加えてリズムやツマミの動きも録音することができます(☞P.33「パターン・モード」)。

サンプル音(Sample)を聞いてみましょう



1. サンプル・モード・キーを押してサンプル・モードに入ります(キーが点灯)。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Sample**(１番上)に合わせます。
3. ダイヤルを回してサンプル番号を選びます。“ **00.** ”のように番号だけのモノラルのサンプル音、番号の後ろに“ **S** ”がついたステレオのサンプル音、番号の後ろに“ ❚❚ ”がついたスライス・サンプル音(☞P.24、30)があります。
4. Play/Pauseキーやサンプル・パート・キー1～7Bを押すとサンプル音を聞くことができます。



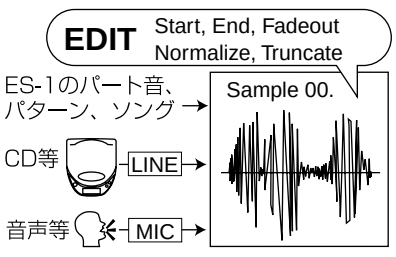
再生を途中で止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。

再生中、Play/Pauseキーを押すとサンプル音の先頭から再生します。

ソング・モードやパターン・モードのときはサンプルが割り振られているパート・キーを押してサンプル音を確認します(☞P.15「キーを叩いてパート(Part)音を出してみましょう」)

サンプル音(Sample)とは

サンプリングしたままの音や、その音を加工した音をサンプル音と呼びます。このサンプル音は各パート(☞P.15)に割り振ることができます。**ES-1**はサンプリング・エリアの95秒を超えない範囲でサンプル音を150個(モノラル100、ステレオ50)まで作成し保存することができます。なお、サンプル音がステレオの場合はモノラルの2倍サンプリング・エリアを消費します。



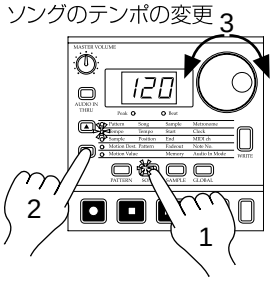
各機能をためしてみましょう

ソングやパターンのテンポを変更してみましょう

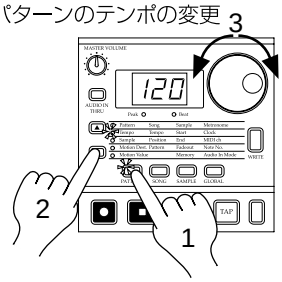
テンポを変更するには2通りの方法があります。
ここで変更したテンポは、演奏を止めてパターンやソングを切り替えると、もとのテンポにもどります。

ダイヤルでテンポを変更する

ソングのテンポの変更



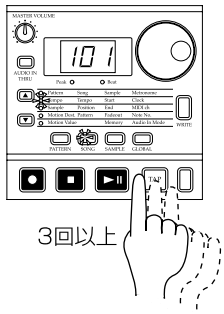
パターンのテンポの変更



1. モード・キーを押してソング・モード、またはパターン・モードに入ります。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Tempo**に合わせます。
3. ダイヤルを回してテンポを変更します。
4. さらに細かいテンポを変更するには、シフト・キーを押しながらダイヤルを回すと、少数点以下の単位で変更できます。

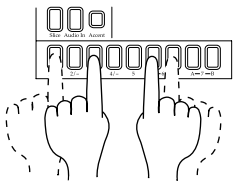
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

ソングやパターンの演奏中に、変更したいテンポでタップ・キーを3回以上続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。
カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Tempo**に合わせると、変更したテンポをディスプレイ上で確認できます。



キーを叩いてパート(Part)音を出してみましょう

パート・キーを叩くとそのパートの音を出すことができます。
オーディオ・イン・パートは、オーディオ・インプット端子に音が入ると発音します。(☞P.22「いろいろな機材の音ををオーディオ・インに接続してみましょう」)また、音が入っていても、オーディオ・イン・スルーがオンのときには発音しません。



パートの音色は割り当てられているサンプル音を加工したもので、パターンごとに異なります。ダイヤルを回してパターンを切り替えて多彩な音色を楽しんでください。

アクセント・パートはアクセント・パート・キーを叩いても音は出ません。
サンプル・パート1または3に割り振られているサンプル音がステレオの場合は、サンプル・パート2または4は音が出ません。
サンプル・パート6Aと6B、または7Aと7Bの音は同時に音を出すことはできません。
サンプルに“ oFF ”が割り振られているパートは音を出すことはできません。

パート(Part)とは

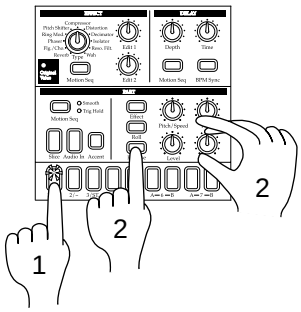
パートとは、音色と発音タイミング(リズム・パターン)、エフェクトのオン/オフ、モーション・シーケンス等で構成された、パターンを作るための最小単位です。パートには次の種類があり、合計12のパートがあります。(☞P.33「パターン・モード」)。

・サンプル・パート(1～5、6A-B、7A-B):サンプル音色とリズム・パターン。
・スライス・サンプル・パート:スライス・サンプル音色とリズム・パターン。
・オーディオ・イン・パート:外部入力のリズム・パターン。
・アクセント・パート:パターン全体の音量の強調ポイント(アクセント)のリズムパターン。

音色はパートごとに加工することができ、リズム・パターン、エフェクトのオン/オフ、モーション・シーケンス等もパートごとに記録できます(☞P.35「パート音色のエディット」)。

パート音色を変更(エディット)してみましょう

1. パート・キーを押してエディットしたいパートを選びます。
2. パート・エディット・セクションのツマミやキーを動かして音を変えてみましょう。もとの音色のツマミやキーの位置は、**オリジナル・バリューLED**の点灯で確認できます。



ここで変更したパターンの音色はライト作業(☞P.20「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」)で保存することができます。

各パートによって有効なツマミが異なります。
ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください(☞P.41「モーション・シーケンス」)。

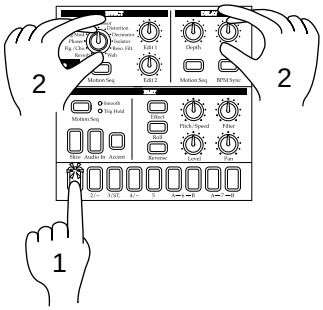
パート・エディット・セクションとは

パネルのツマミやキーに割り当てられているパラメータの組み合わせにより、各パートの音色をエディットする部分です。(☞P.35「パート音色のエディット」)。なお、各パートで有効なツマミは下記の通りです。

・サンプル・パート、スライス・サンプル・パート: **Pitch/Speed**、**Filter**、**Pan**、**Level**、**Effect**、**Roll**、**Reverse**
・オーディオ・イン・パート: **Pitch/Speed**(ゲート・タイムとして動作します)、**Filter**、**Pan**、**Level**、**Effect**、**Roll**
・アクセント・パート:**Level**

エフェクトやディレイを変更(エディット)してみましょう

1. パート・キーを押してエフェクトの変化の分かり易いパートを選びます。
2. エフェクト・セクションのツマミやキーを動かしてエフェクトを変えてみましょう。もとのエフェクトのツマミやキーの位置は、**オリジナル・バリューLED**の点灯で確認できます。



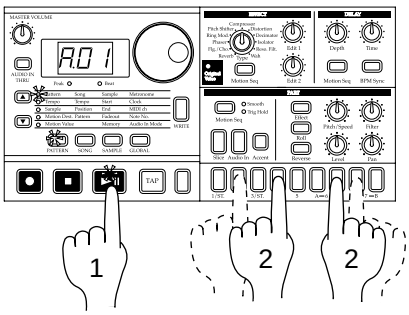
ここで変更したパターンのエフェクトはライト作業(☞P.20「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」)で保存することができます。

エフェクト・キーがオフ(消灯)のときは、エフェクト・キーを押してエフェクトをオン(点灯)にしてください。ディレイはエフェクト・キーのオン、オフに関係なく常時オンです。

エフェクトのタイプによってツマミの効果が異なります。
ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください(☞P.41「モーション・シーケンス」参照)。

ソングやパターンにあわせて、パート・キーを叩いてみましょう

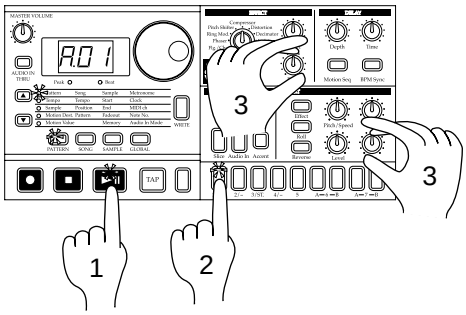
1. ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
2. ソングやパターンに合わせてパート・キーを叩いて一緒に演奏します。



パート1や3にステレオ・サンプル音が割り振られているときは、パート2や4はキーを叩いても発音しません。

ソングやパターンにあわせて、パート音色やエフェクト、ディレイを変更(エディット)してみましょう

1. ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
2. パート・キーを押して(キーが点灯)エディットしたいパートを選びます。
3. パート・エディット・セクションやエフェクト・セクションのツマミやキーを動かして音を変えてみましょう。演奏に使われているパートの音色やエフェクトがツマミやキーを動かすことによって変化して演奏されます。



パート・キーを押して、別のパートもエディットしてみてください。

なお、エフェクト・セクションはすべてのパートで共有になります。

ここで変更したパターンの音色はライト作業(☞P.20「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」)で保存することができます。
ライト作業をしないでパターンを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の音色に戻ります。

サンプル・パート1や3にステレオ・サンプル音が割り振られているときは、サンプル・パート2や4は発音しません。

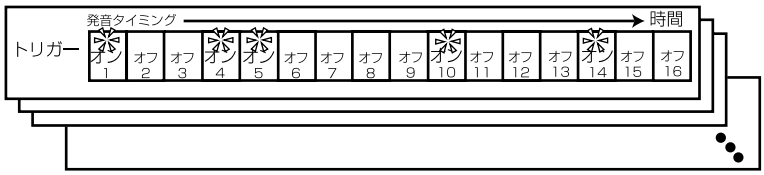
ソング演奏でのパート音色のエディットやエフェクト、ディレイのエディットはライトすることはできません。ライトできるのはパターン演奏でのパート音色エディットだけです。

リズム・パターンを変更(エディット)してみましょう

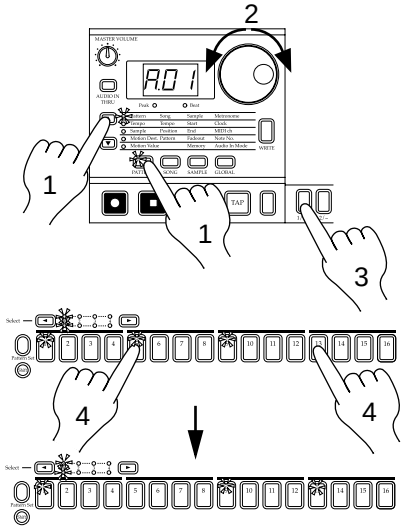
リズム・パターン(Rhythm Pattern)とは

パートごとのリズムのシーケンス・パターン(発音タイミング情報)をリズム・パターンといいます。16個のステップ・キーを使って各パートのリズム・パターンを変更することができます。またリズム・パターンは演奏に合わせて録音する(リアルタイム入力)こともできます。

リズム・パターン



ステップ・キーでリズムをエディットする(ステップ・レコーディング)



1. パターン・モード・キーを押します(キーが点灯)。
   カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わせます。
2. ダイヤルを回して、エディットするパターンを選びます。
3. パート・キーを押して(キーが点灯)エディットしたいパートを選びます。
4. 選んだパートのリズムが、ステップ・キーの点灯で表示されます。ステップ・キーを押してパターンのリズムを変更します。押す度に**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)が切り替わります。

パターンを演奏しながら、パートを選びステップ・キーを押すことでオン、オフを切り替えることもできます。

レングスが2以上のパターンは、セレクト・キーを押して下段のセレクトLED(赤)を移動させることで、ステップ・キーに表示するステップ範囲を変更することができます。

レングス	セレクトLEDの表示	ステップ・キーが表示している範囲	
		16(♪×16)、32(♪×16)の時	tri(♪3×12)、tr2(♪3×12)の時
1		ステップ1...16	ステップ1...12
2		ステップ17...32	ステップ13...24
3		ステップ33...48	ステップ25..36
4		ステップ49...64	ステップ37...48

でき上がったパターンを保存する場合はライト・キーを押します(☞P.20「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」)。

パターン・セット・キーがオンのときは、ステップ・キーにリズム・パターンは表示しません。

レングス(Length)とは

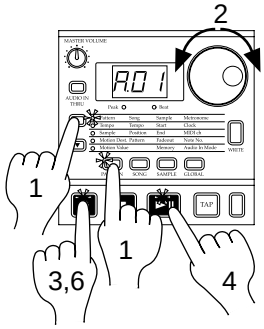
リズム・パターンの長さをレングスと呼びます。
パターンのスケール/ビートの設定で、1レングスの長さが、16ステップ、または12ステップになります。
3連系のリズムパターンは3連符になっています。レングス、ビートの設定により1パターンにつき最大64ステップの長さまでのリズム・パターンを作成することができます。(☞P.38「レングス、スケール/ビート(Length、Scale/Beat)の設定」)

スケール/ビートの表示	ステップ・キー1個あたりの音符	パターン・レングス(ステップ数)			
		=1	=2	=3	=4
16(♪×16)	16分音符	16	32	48	64
32(♪×16)	32分音符	16	32	48	64
tri(♪3×12)	8分音符(3連)	12	24	36	48
tr2(♪3×12)	16分音符(3連)	12	24	36	48

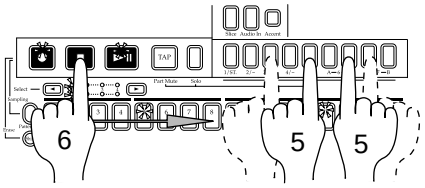
パート・キーでリズムをエディットする(リアルタイム・レコーディング)

メトロノームを鳴らしながら、レコーディングする場合は、P.53「メトロノームの設定をする」をご覧ください。

1. パターン・モード・キーを押してください(キーが点灯)。カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わせます。
2. ダイヤルを回して、エディットするパターンを選びます。
3. Recキーを押して、録音待機状態にします(Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅)。
4. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートします(Play/Pauseキーが点灯)。
5. リズムを入れたいタイミングでパート・キーを叩きます。パターンはくり返し演奏されるので、Recキーが点灯している間は重ねて録音を続けられます。
6. Stop/Cancelキーを押すと録音が終了します(Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。また、Stop/Cancelキーを押さずにRecキーを押すと録音を終了しますが演奏は続けます。(Recキーが消灯、Play/Pauseキーが点灯)。



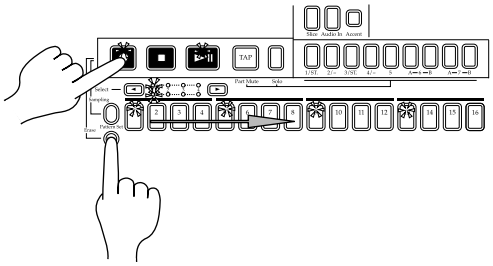
でき上がったパターンを保存する場合はさらにライト・キーを押します(次項「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」参照)。



オーディオ・イン・パートの音が出る時間(ゲートタイム)はキーを叩いた(押していた)時間ではなく、Pitch/Speedの値によって決まります(☞P.22「いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう」参照)。

イレース(Erase)

余分な音を入力してしまった場合は、パターンを演奏している状態で、シフト・キーを押しながらRecキーを押しつづけると、その間選択されている(点灯しているパート・キー)パートのリズム・パターンを消すことができます。

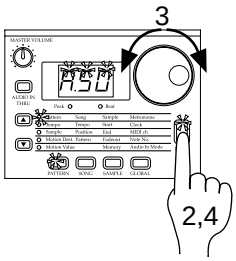


作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)

工場出荷時のプリセット・パターンは書き替えた場合元に戻すことはできません。工場出荷時のプリセット・パターンを失いたくない場合はスマートメディアを購入の上、セーブ(☞P.55)を行いバックアップをとってください。

工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください(☞P.56「メモリー・プロテクト(Protect)」)。
保存を実行すると保存先のパターンは書き換わります。十分に注意してください。

1. 「音色を変更してみましょう」や「リズム・パターンを変更(エディット)してみましょう」の操作手順でパターンをエディットします。
2. ライト・キーを1度押します(キーが点滅)。ディスプレイにパターン・ナンバーが点滅して表示されます。
3. ダイヤルで保存先のパターン・ナンバーを選んでください。
4. もう一度ライト・キーを押すと保存を開始します。保存実行中はキーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。



キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。作ったパターンを保存したくない場合は、ライト作業を行わずにパターンを切り替えてください。

メモリーへの保存実行中(ライト・キーが点灯)は決して電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

演奏中や録音中にライト作業はできません。

モーション・シーケンスを使ってみましょう

モーション・シーケンス（Motion Sequence）とは

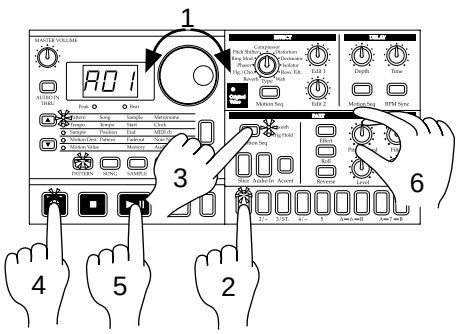
各パートごとに、ツマミやキーによるパラメータの音色変化を記憶しループさせることができます。これをモーション・シーケンスと呼びます。

Pitch/Speed、**Filter**、**Level**、**Pan**のいずれか１つと**Effect**、**Roll**、**Reverse**をパート単位で記憶できるモーション・シーケンスと、パターン単位で記憶できるエフェクト・モーション・シーケンス、ディレイ・モーション・シーケンスがあります（P.41「モーション・シーケンス」参照）。

Effect、**Roll**、**Reverse**および、アクセント・パートのモーション・シーケンスは常に**Trig Hold**で行われます。

各パートで有効なツマミやキーは下記の通りです。
サンプル・パート、スライス・サンプル・パート　：Pitch/Speed、Filter、Level、Pan、Effect、Roll、Reverse
オーディオ・イン・パート　：Pitch/Speed、Filter、Level、Pan、Effect、Roll
アクセント・パート　：Level

ここでは、**Pitch/Speed**のモーション・シーケンスを録音してみます。



1. パターン・モードでエディットする パターンを選びます。
2. パート・キーを押してエディットしたいパートを選びます。
3. モーション・シーケンス・キーを押して**Smooth**または**Trig Hold**にします。
4. Recキーを押して、録音待機状態にします（Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅）。
5. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートさせます（Recキー、Play/Pauseキーが点灯）。
6. **Pitch/Speed**のツマミを動かし、そのパターンが１周（16ステップ×レングスまたは、12ステップ×レングス）するまでいろいろ変化させます。
7. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが１周すると、自動的にRecキーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。

Stop/Cancelキーを押して演奏を止めてから、「作ったパターンを保存しましょう（ライト作業）」の2.以降の操作をすると、モーション・シーケンスの効果を記録したパターンを保存することができます。

モーション・シーケンスには2種類のタイプ(**Smooth**、**Trig Hold**)があります。演奏時に切り替えて効果を試してみましょう（☞P.41「モーション・シーケンスの演奏」）。

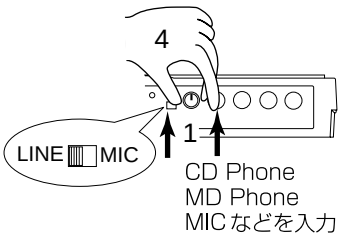
モーション・シーケンスを録音した後の修正はパターン・モードの**Motion Dest.**、**Motion Value**で行います（☞P.45「モーション・シーケンス・データのエディット」）。

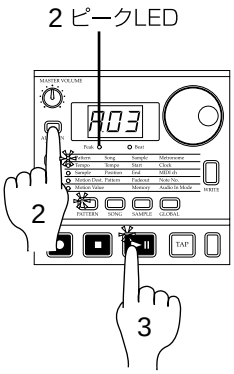
パートのモーション・シーケンスは1つのパートに対し、Pitch/Speed、Filter、Level、Panのうち1つのがツマミ有効となります。同パートで2つのツマミのモーション・シーケンスの録音を行うと、以前のツマミまたはキーに対する効果は消えてしまいます（☞P.41「モーション・シーケンスの録音」）。

Effect、Roll、Reverseのオン、オフは同時に有効です。

いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう

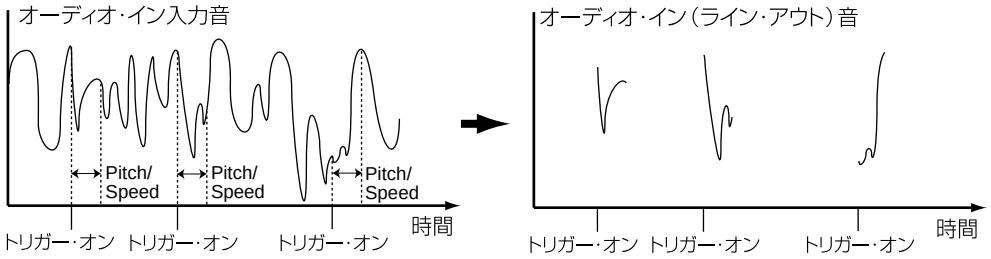
オーディオ・イン端子に音声や音が出るいろいろなオーディオ機器や音源を接続してみましょう。
いろいろな音や音楽で試してください。接続した音の内容次第で思いがけない面白い効果が発見できるかもしれません。





1. オーディオ・イン端子(**AUDIO IN**)にオーディオ機器等を接続します。接続する機器のレベルによってMIC/LINEゲイン切り替えをしてください。端子はステレオ標準プラグです。接続する機器によっては、変換プラグを使用してください。モノラル、ステレオの切り替えは、グローバル・モードの**Audio In Mode**で設定を変更してください(☞P54)。
2. 接続した機器の出力レベルが最大値のときでもピークLEDが点灯しないように、外部機器の出力レベルを調節してください。このときオーディオ・イン・スルー・キーをオン(キーが点灯)にすると、パート・キーを押さなくても入力音を確認できます。
3. 音量を合わせたいパターンやソングを選び、Play/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
4. 他のパートの音量とバランスをとりながら、コネクト・セクションの**LEVEL**ツマミを回して入力音量を調整します。

オーディオ・イン・パート・キーを押している間、入力音を発音します。パターンやソングに記録されているオーディオ・イン・パートは、録音を行ったときの入力音ではなく、トリガーがオンになってから**Pitch/Speed**ツマミで設定された長さだけ、そのときのオーディオ・イン入力音を発音します。



オーディオ・インのキーを叩いて音を出すときは、オーディオ・イン・スルー・キーをオフ(キーが消灯)にしてください。
インプット・ゲインの値が大きいと、音がひずむことがあります。

モノラルのケーブルで接続した場合は必ずモノラル“ L ”に、ステレオのケーブルで接続した場合はステレオ“ St ”にAudio In Modeで切り替えてください(☞P54)。

サンプリングしてみましょう

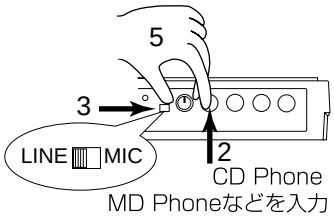
ES-1はユーザーが手軽にサンプリングすることができます。サンプリングした音(サンプル音)は各パターンのパートに簡単に割り振ることができます。サンプリング・エリアは最大95秒で、この時間内で150個(モノラル100個、ステレオ50個)まで本体内に保存することができます。

工場出荷時のプリロード・サンプル音は、書き替えたリ消去した場合、元に戻すことはできません。工場出荷時のプリロード・サンプル音を失いたくない場合は、スマートメディアを購入の上、セーブ(☞P.55)を行いバックアップをとってください。

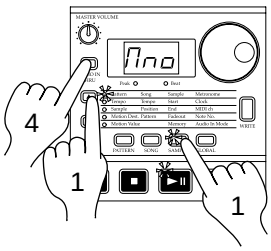
サンプリング中にメモリー容量が足りなくなると自動的にサンプリングを終了します。サンプル・モードのMemory(☞P.32)であらかじめ残りのサンプリング時間を確認しておいて下さい。

ここでは、オーディオ機器(MDやCDなど)の出力音をサンプリングしてみましょう。

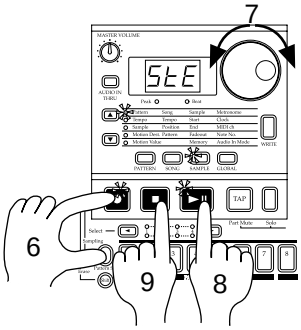
1. サンプル・モード・キーを押します(キーが点灯)。
   カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Sample**に合わせます。



2. オーディオ・イン端子(**AUDIO IN**)にサンプリングしたい音のオーディオ機器を接続します。端子はステレオ標準プラグです。モノラル標準プラグで使用することもできます。あらかじめグローバル・モードの**Audio In Mode**でモノラル、ステレオの切り替えをしてください(☞P54)。



3. コネクト・セクションのMIC/LINEゲイン切り替えスイッチを**LINE**にします。
4. このときオーディオ・イン・スルー・キーをオン(キーが点灯)にして入力音を確認します。
5. 接続した機器の出力レベルが、最大値のときでもピークLEDが点灯しないように、外部機器の出力レベルまたは、LEVELツマミを回して調節してください。



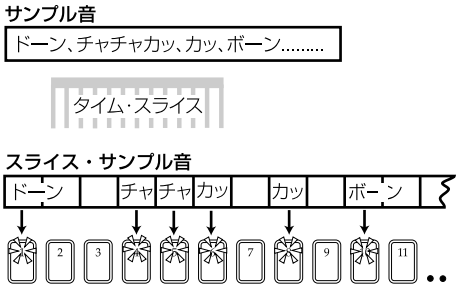
6. パターン・セット・キーを押しながらRecキーを押してサンプリング待機状態にします(Recキーが点灯、パターン・セット・キー、Play/Pauseキーが点滅)。
7. ダイヤルを回してサンプリング・モードをステレオ“ **StE** ”か、モノラル“ **nno** ”を設定します。
8. Play/Pauseキーを押して、サンプリングを始めるタイミングでスタートさせます(Recキー、パターン・セット・キー、Play/Pauseキーが点灯)。
9. Stop/Cancelキーを押すとサンプリングが終了します(Recキー、パターン・セット・キー、Play/Pauseキーが消灯)。

サンプリング後はディスプレイに“ **- - .** ”(ステレオの場合は“ **- - .S** ”)と表示し、新規にサンプリングされたことを示します。
Play/Pauseキーを押すといま録音したサンプル音を聞くことができます。
ここでサンプリングしたサンプル音はライト作業(☞P.32「サンプル音を保存する(WRITE)」)で保存することができます。サンプリングしたサンプル音を保存したくない場合は、ライト作業を行わずにサンプルを切り替えるか新たにサンプリングしてください。

ほかにもサンプル音の取り方や、とった後のサンプル音を加工する方法が用意されています。詳しくはP.27「サンプル・モード」をご覧下さい。

Sliceについて

保存してあるサンプル音を含まれている音の要素で自動的に時間軸で分割(タイム・スライス)することができます。このようにして作ったサンプル音をスライス・サンプルと呼びます。



スライス・サンプルはディスプレイのサンプル番号の後に“ıı”が付きます。(例‘**01.ıı**’:01にスライス・サンプルが保存してある場合)スライス・サンプル・パートにはスライス・サンプルだけが割り当てられます。詳しくはP.30「スライス(Slice)」をご覧下さい。

リサンプルについて

ES-1で作ったパート音色、パターン、ソングをそのままサンプリングして新しいサンプル音にすることができます。このサンプリング方法をリサンプルと呼びます。

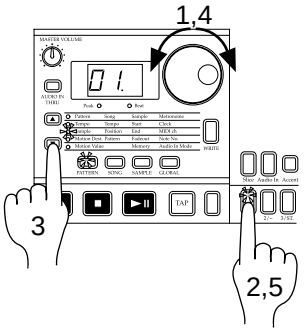
この方法を用いると、エフェクトやディレイのかかったサンプル音を新しいサンプルとして使うことができ、より音色変化の多彩なサンプル音を作ることができます。詳しくはP.28「ES-1の音を直接サンプリングする(リサンプリング)」をご覧下さい。

サンプル音をサンプル・パートに割り振り(アサイン)しましょう

サンプル音(ここでは‘**02.**’)をパターンのサンプル・パートにアサインしてみましょう。

ここでは**A10**のパターンのサンプル・パート1にアサインします。

1. パターン・モードに入ってパターン**A10**を選びます。(「パターンを聞いてみましょう」参照)
2. サンプル・パート・1キーを押してサンプル・パート・1を選びます。
3. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Sample**に合わせます。
4. ダイヤルを回してサンプル音を選びます。サンプル番号‘**02.**’を選んでください。
5. サンプル・パート1・キーを押すと、サンプル音‘**02.**’の音が鳴ります。



パターンをスタートさせてください。サンプル・パート1の音色がサンプルした音に変更されています。

このように、サンプル音を選んで、その音をアサインしたいサンプル・パート・キーを押すだけで、簡単にパートにアサインされたサンプル音を変更できます。

ここで変更したパートのパターンはライト作業(P.20「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」参照)で保存することができます。保存しないときは違うパターンを選んでください。

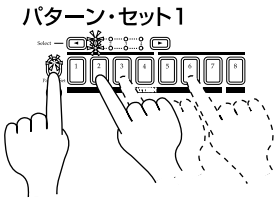
工場出荷時のプリセット・パターンやソングは書き替えたリ、消去した場合元に戻すことはできません。工場出荷時のプリセット・パターンやソングを失いたくない場合はスマートメディアを購入の上、セーブ(☞P.55)を行いバックアップをとってください。

パターン・セットを使って演奏してみましょう

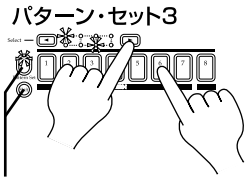
パターン・セット(Pattern Set)とは

パターン・セットとは16個のステップ・キーに好きなパターンを登録し、切り替えられるようにする機能です。プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えることで曲の演奏として使うことができます。

パターン・セット・キーを押しながら(キーが点滅)16個のステップ・キーの1つを押すと、そのキーに登録されているパターンに切り替わります。また、このときセレクト・キーを使ってセレクトLED(下段赤)の点灯(1から4)でパターン・セットのグループを切り替えると16×4(64)個のパターン・セットが使えます。



演奏中にパターン・セット・キーを押しながら、他のステップ・キーを押すと、演奏中のパターンの終了とともに、そのキーに登録されているパターンに切り替わり演奏を続けます(☞P.46「パターン・セット」)。



シフト・キーを押しながらパターン・セット・キーを押すと、パターン・セット機能をホールドします(パターン・セット・キーが点滅)。
ホールドされた状態でパターン・セット・キーをもう一度押すと解除します。

シフト・キーを押しながらパターンセット・キーを押すと機能ホールド

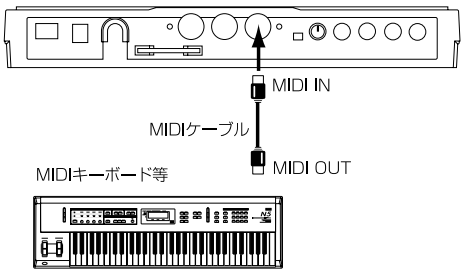
パターン・セットを新たに登録することもできます(☞P.46「パターン・セットのパターンを登録する」)。

パターン・セットは、ソング・モードでは使用できません。

演奏中に、パターンを変更すると、各パターンの終わりで切り替わります(☞P.33「パターンが切り替わるタイミングについて」)。

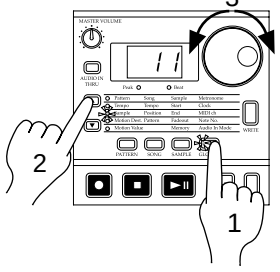
音源モジュールとして使用してみましょう

MIDI機器を接続して使用する場合にお読みください。
ES-1の**MIDI IN**端子とMIDIキーボード等のMIDI OUT端子をMIDIケーブルを使って接続をします。



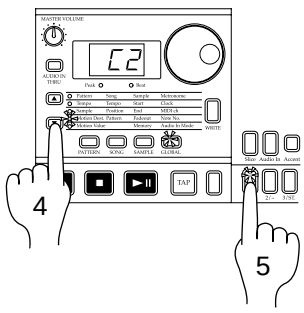
1. グローバル・モード・キーを押して、グローバル・モードに移ります。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**MIDI ch**に合わせます。
3. 送信側のチャンネルと**ES-1**のチャンネルを合わせます(P.54「MIDIチャンネルの設定」参照)。
4. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Note No.**に合わせます(☞P.54「各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(Note No.)」)。
5. 各パート・キーを押すとそのパートに対応するノート・ナンバーがディスプレイに表示されます。

MIDIチャンネルの設定



送信側で、ノート・ナンバーに対応するノートを送信すれば各パートの音を出すことができます。

パート・ノート・ナンバーの確認



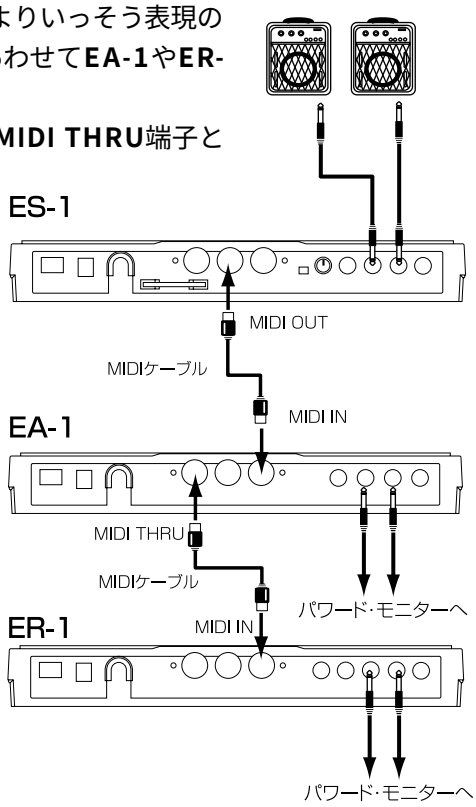
本体のMIDIに関する詳しい説明はP.57の「MIDIについて」を参考にしてください。

グローバル・モードの設定を保存する場合にはライト作業を行ってください(☞P.56「グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)」)。

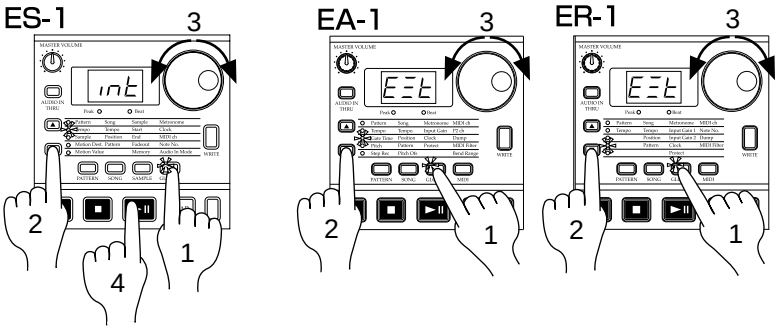
EA-1やER-1と同期演奏をしてみましょう

ELECTRIBEは**ES-1**と**EA-1**や**ER-1**で同期演奏をすると、よりいっそう表現の幅が広がった演奏ができます。ここでは、**ES-1**のテンポにあわせて**EA-1**や**ER-1**を演奏させてみましょう。

ES-1の**MIDI OUT**端子と**EA-1**の**MIDI IN**端子を、**EA-1**の**MIDI THRU**端子と**ER-1**の**MIDI IN**端子をMIDIケーブルを使って接続します。
また、**ES-1**と**ER-1**のライン・アウト端子、**EA-1**のパート・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。



1. グローバル・モード・キーを押して、グローバル・モードに移ります。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Clock**に合わせます。
3. **ES-1**は"**int**"、**EA-1**と**ER-1**は"**Ext**"に設定します(☞P.38「ES-1と外部MIDI機器を同期させる」)。
4. **ES-1**のPlay/Pauseキーを押して、パターンまたは、ソングをスタートします(Play/Pauseキーが点灯)。**ES-1**のテンポに合わせて、**EA-1**と**ER-1**がパターンまたは、ソングの演奏をします。



ES-1と**EA-1**、**ER-1**で同じナンバーのパターンの同期演奏をする場合は下記の設定を行ってください。

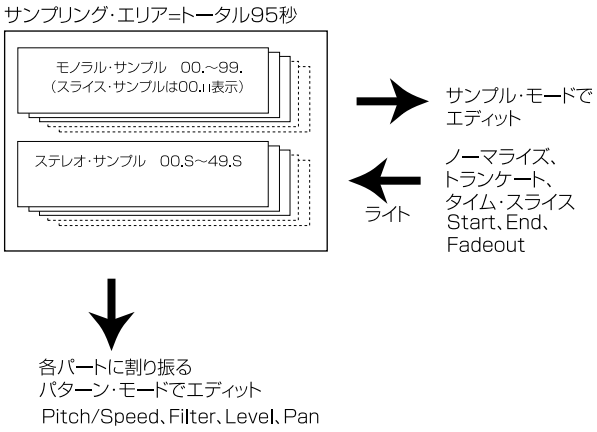
- **ES-1**を"**int**"(マスター)、**EA-1**と**ER-1**は"**Ext**"(スレーブ)に設定します
- **ES-1**と**EA-1**、**ER-1**のMIDIチャンネルを同じ設定にします(たとえば、すべて"**01**")。
- **EA-1**と**ER-1**のMIDIフィルターの設定の"**P**"を"○"にします(EA-1、ER-1取扱説明書参照)。
- **ES-1**のMIDIノート・ナンバーの設定を**C−1**～**A−1**または、**A♯8**～**G9**にし、それぞれ重複しないようにします(☞P.54「各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(Note No.)」)。
  ※ ノート・オンメッセージを送信したときの**EA-1**、**ER-1**の不用意な発音防止のため。

ES-1はMIDIクロックを送受信できるシーケンサーやシンセサイザーと接続しても、簡単に同期演奏ができます。

4.サンプル・モード

サンプリングをして新しくサンプル音を登録、加工、削除するためのモードです。
サンプル・モード・キーを押してサンプル・モードに入ります。

サンプル･モード



サンプリングをする

ES-1にオーディオ機器（CDやMD等）やマイクなどを接続して様々な音をサンプリングして素材（サンプル音）として使うことができます。最高95秒までの音をサンプリングして内蔵のメモリーに保存することができます。

**工場出荷時のプリロード・サンプル音は、書き替えたり消去した場合、元に戻すことはできません。
工場出荷時のプリセット・サンプル音を失いたくない場合は、スマートメディアを購入の上、セーブ（☞P.55）を行いバックアップをとってください。**

サンプリング中にメモリー容量が足りなくなると自動的にサンプリングを終了します。サンプル・モードのMemory（☞P.32）であらかじめ残りのサンプリング時間を確認しておいて下さい。

ステレオ・サンプリングではメモリーを2倍使用します。Memory（☞P.32）で表示される時間の1/2がサンプリング可能時間です。

Audio In端子にオーディオ機器（CDやMD等）やマイクを接続します。CDやMDなどのLINE機器を接続した場合は、MIC/LINE切り替えスイッチをLINE側に、マイクを接続した場合はMIC側にします。

サンプリングの手順は3.基本的な使い方（クイック・スタート）P.23の「サンプリングしてみましょう」をご覧ください。

サンプルを選ぶ

Sample　　00.(ıı) ...99.(ıı)
00.S ...49.S

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Sample**にあわせます。ダイヤルを回して“ **00.** ”（スライスされているときは“ **00.ıı** ”）から“ **99.** ”（スライスされているときは“ **99.ıı** ”）、“ **00.S** ”から“ **49.S** ”までの合計150サンプルから選びます。“ **00.** ”から“ **99.** ”までのサンプルはモノラル・サンプルで、スライスされているときは“ **00.ıı** ”から“ **99.ıı** ”という表示になります。“ **00.S** ”から“ **49.S** ”はステレオ・サンプルです。

保存していないサンプルは選択できません。ES-1のサンプリング領域に何もサンプルが存在しないときは“ - -. - ”と表示されます。

サンプル音を再生する

Play/Pauseキー、またはサンプル・パート・キー1～7Bを押すとサンプル音を再生します。なお、スライス・サンプルではスライス・サンプル・パート・キーを押しても再生できます。
スライス・サンプル音の場合はステップ・キーには音が存在するステップが点灯し、押すとその位置のサンプル音を再生することもできます。

スライスされたサンプルでも、サンプル・パート・キー1～7Bを押したときは1つのサンプル音として再生します。

サンプル音を変化させてみる

サンプル・モードでもパート・エディット・セクションやエフェクト・セクションのツマミやキーを使った音の変化を楽しむことができます（☞P.33「パターン・モード」参照）。

サンプル・モードでのツマミやキーのオン・オフの状態はライト作業を行っても保存されません。

サンプル・モードではRollキーは無効です。

スタート位置を決める

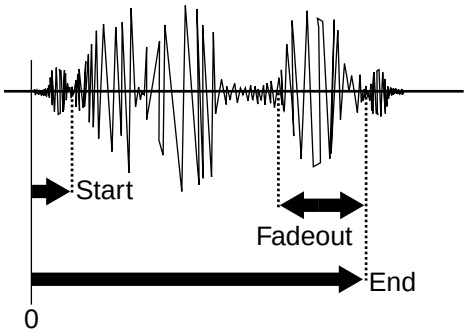
Start **0...3145727**

最上位(下線付き)の桁は表示されません。

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Start**にあわせます。ダイヤルを回してスタート位置を変更します。ディスプレイには下3桁が表示されますが、その上の3桁はシフト・キーを押すと表示されます。

Play/Pauseキーを押して実際のスタート位置の変更による変化を聞きながら調整してください。

Startは常にEndの値以下になります。



エンド位置を決める

End **0...3145727**

最上位(下線付き)の桁は表示されません。

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**End**に合わせます。ダイヤルを回してエンド位置を変更します。ディスプレイには下3桁が表示されますが、その上の3桁はシフト・キーを押すと表示されます。

Play/Pauseキーを押して実際のエンド位置の変更による変化を聞きながら調整してください。

Endはサンプルの長さ以上の値にはなりません。

フェードアウトの長さを決める

Fadeout **0...3145728**

最上位(下線付き)の桁は表示されません。

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Fadeout**に合わせます。ダイヤルを回してフェードアウト開始位置を変更します。ディスプレイには下3桁が表示されますが、その上の3桁はシフト・キーを押すと表示されます。

Play/Pauseキーを押して実際のフェードアウト開始位置の変更による変化を聞きながら調整してください。

サンプルの発音のたびに、聴こえ方が変化する場合があります。
- 再生時にフェードアウト開始位置がずれることがあります。
- リバース再生時に再生開始位置がずれることがあります。特に、スタートとエンドの間が40以下の場合サンプルが再生されないことがあります。

ES-1の音を直接サンプリングする(リサンプリング)

ES-1で再生中の音をダイレクトにサンプリングすること(リサンプリング)ができます。リサンプリングを使うと複数のサンプル音をミックスしたサンプル音を作ったり、既にあるサンプル音にエフェクトがかかった音を、新たなサンプル音として使うことができます。

サンプル・モードでスタート、エンド、フェードアウトの値を変更したときや、ノーマライズ、トランケート、タイム・スライスを実行した後は、サンプルをライトするか、他のサンプルを選んで変更を無効にするまでリサンプリングできません。

新たにサンプリングしたサンプルはサンプル・モードで"- - . "(ステレオ・サンプルの場合は"- - .S ")と表示されます。

サンプルを保存しないで新たにサンプリングすると、前のサンプリング・データは消えます。

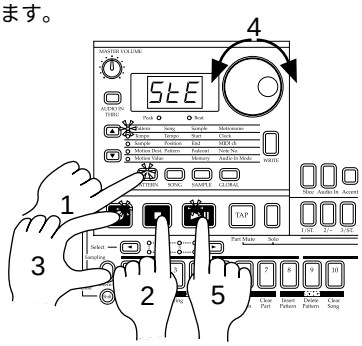
サンプルは保存しないとパターン・モードで使えません

モーション・シーケンスの録音とサンプリングは同時にできません。

パターンまたは、ソングの最初からリサンプリングする

1. パターン・モードまたは、ソング・モードになっていることを確認します。
2. Stop/Cancelキーを押して再生を止めます。
3. パターン・セット・キーを押しながらRecキーを押してサンプリング待機状態にします(Recキーが点灯、パターン・セット・キーとPlay/Pauseキーが点滅)。ディスプレイにサンプリングする方式(モノラル/ステレオ)が点滅表示されます。
4. ダイヤルを回してモノラル" **mno** "または、ステレオ" **StE** "を選択します。
5. Play/Pauseキーを押すとパターンまたはソングの演奏が開始し、同時にサンプリングを開始します(パターン・セット・キーとPlay/Pauseキーが点灯)。
6. Stop/Cancelキーを押すとパターンまたは、ソングの演奏とサンプリングが終了します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。
   また、Stop/Cancelキーを押さずにRecキーを押すとサンプリング状態を解除して演奏を続けます(パターン・セット・キーとRecキーが消灯、Play/Pauseキーが点灯)。

サンプリング待機状態をキャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

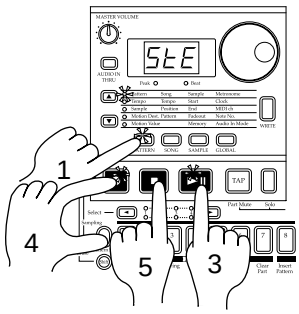


電源をオンにしたとき(初期設定)のサンプリングはモノラルです。

リサンプリング中にPlay/Pauseキーを押すとサンプリング中のままパターンまたは、ソングの演奏を一時停止します。

パターンまたは、ソングの途中からリサンプリングする

1. パターン・モードまたは、ソング・モードになっていることを確認します。
2. Stop/Cancelキーを押して再生を止めます。
3. Play/Pauseキーを押してパターンまたはソングの演奏を開始します(Play/Pauseキーが点灯)。
4. サンプリングを開始するタイミングでパターン・セット・キーを押しながらRecキーを押します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。
5. Stop/Cancelキーを押すとサンプリングが終了します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。また、Stop/Cancelキーを押さずにRecキーを押すとサンプリング状態を解除して演奏を続けます(パターン・セット・キーとRecキーが消灯、Play/Pauseキーが点灯)。



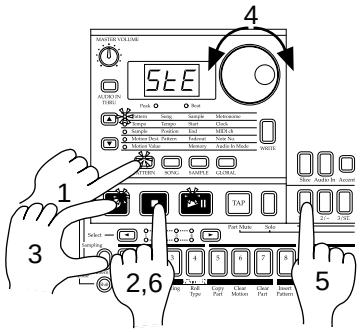
サンプリングの方式(モノラル/ステレオ)は前項「パターンまたは、ソングの最初からリサンプリングする」の設定になります。

リサンプリング中にPlay/Pauseキーを押すとサンプリング中のままパターンまたは、ソングの演奏を一時停止します。

パートの1音だけをリサンプリングする

1. パターン・モード、ソング・モードまたは、サンプル・モードになっていることを確認します。
2. Stop/Cancelキーを押して再生を止めます。
3. パターン・セット・キーを押しながらRecキーを押してサンプリング待機状態にします(Recキーが点灯、パターン・セット・キーとPlay/Pauseキーが点滅)。ディスプレイにサンプリングする方式(モノラル/ステレオ)が点滅表示されます。
4. ダイヤルを回してモノラル" **mno** "または、ステレオ" **StE** "を選択します。
5. サンプリングしたいパートのキーを押すと押したパートの音がなると同時にサンプリングを開始します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。
6. 止めたいタイミングでStop/Cancelキーを押してサンプリングを終了します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。

サンプリング待機状態をキャンセルする場合はサンプリングを開始する前にStop/Cancelキーを押します。

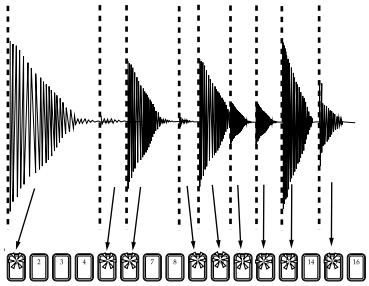


スライス(Slice)

スライスとは、主にリズム・フレーズのようにアタックがはっきりしているサンプル音を音符ごとに分割して使用する機能です。例えば、キック、スネアドラム、ハイハットからなるリズム・フレーズのそれぞれのアタックを検出し、音符単位に分割して1つのサンプル音にします。こうすると音符が割り振られたステップ・キーをオン、オフするだけで特定のステップの楽器だけ鳴らなくしたり、モーション・シーケンスを使って同じ楽器だけにピッチやフィルターの値を変えたりすることができます。

分割されたサンプル音をスライス・サンプルと呼びます。
スライス・サンプルはスライス・サンプル・パートでのみ扱うことができます。サンプル・パート1～7Bと違って、パターン・モードでステップごとに音符のひとつひとつが割り当てられます。音符が無いところは音が鳴りません。

スライス・サンプルがどのように分割されているかは、サンプル・モードでスライス・サンプルを選択したときに、音符が存在するステップ・キーが点灯することで確認できます。
また、点灯しているステップ・キーを押すと音を確認することができます。



スライスにより分割されるステップ数は、1、2、4、8、16、32、48、64ステップのいずれかです。1ステップは16分音符で、サンプルの長さとBPMからスケールが自動計算されます。それによりアサインされるステップの位置が異なります。

スケール/ビート	音符が割り振られるステップ															
スライス・サンプル	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**
16 (♪ ×16)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
32 (♬ ×16)	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31
tri (♪3 ×12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24
tr2 (♪3 ×12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24

スライス・サンプルが、レングスより短い場合は繰り返してアサインされ、長い場合は余ったステップは無視されます。

スライス・サンプルを作る (Time Slice)

ステレオ・サンプルをスライスすることはできません。

1. スライスするモノラル・サンプルをダイヤルで選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー13(**Time Slice**)を押します(キー13が点灯、スライス・サンプル・パート・キーが点滅)。
3. スライス・サンプル・パート・キーを押すとディスプレイにサンプルのテンポが自動計算して表示され、サンプルがテンポに合わせて繰り返し再生されます。
   グローバル・モードのメトロノームがオンになっているときは、メトロノーム音も再生されます。
4. ダイヤルを使ってテンポを調整します。タップテンポを使って変更することもできます。
   継ぎ目が違和感なく再生されるように調節します。

再生しているサンプルのピッチやテンポは変わりません。

5. もう1度スライス・サンプル・パート・キーを押します。再生が止まり、音符の区切り位置ごとにステップ・キーが点灯します。
   ディスプレイにはスライスを認識する感度が表示されます。点灯しているステップ・キーを押すと音を聞くことができます。
6. ダイヤルを使って感度を変更すると、区切りかたが変わります。感度は**0r**～**9r**、**0**～**9**の間で変更でき、数値が小さいほうが感度が高くなり、より細かくスライスを認識します。数字の後ろに"**r**"が付いている設定にすると、一つ一つのスライスのリリース時間が長くなります。

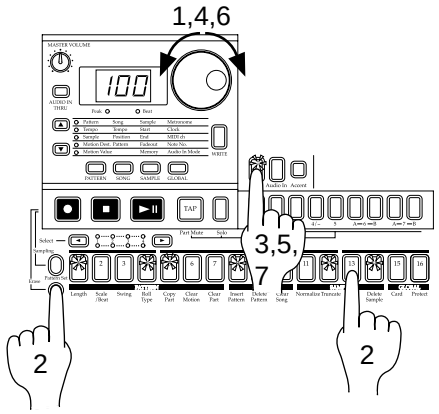
感度を変更した場合、区切りかたの変更に多少時間がかることがあります。

サンプルの音量や種類によっては、感度を変更しても区切りかたが変わらない場合もあります。

7. もう一度スライス・サンプル・パート・キーを押してスライスを完了します(スライス・サンプル・パート・キーが消灯)。

途中でキャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

スライスされたサンプルはサンプル番号の後に"**ıı**"が付きます。



保存されていないサンプル'- - .'やノーマライズ及びトランケートを実行してから保存されていないサンプルはタイム・スライスできません。

スライス・サンプルをサンプル・パート1～7Bで使用したときは通常のサンプルとして扱われます。

スライス・サンプルは保存(☞P.32)しないとパターン・モードで使用できません。

うまくスライス・サンプルが作成できないときは

タイム・スライスを実行してスライス・サンプルを作成するときに、意図した通りにスライスできないことがあります。そのようなときは以下の2点を試してみてください。

テンポの設定を少しずらしてみる

サンプルがスウィングしてるフレーズや、ジャスト・タイミングで演奏されていないフレーズのときは、テンポ調整のときにサンプルの継ぎ目が違和感なく再生されるようにテンポを調整しても、うまくスライスできないときがあります。
そのようなときは、テンポを±3くらい変更してスライス操作を行ったほうがうまくスライスできることがあります。
特に、スウィングしているフレーズはテンポを1～3くらい遅めに設定してみてください。
例えば、テンポの設定時に120.0でスムーズにループ再生されるフレーズがうまくスライスできない場合は、一度タイム・スライスを中止してテンポを119.0や118.5に設定しなおしてタイム・スライスを実行してみてください。

感度の設定はできるだけ大きい値にする

異なる感度の設定で同じようにステップ・キーが点灯するときは、適切な位置でスライスするように、できるだけ大きい数値を設定します。点灯しているステップ・キーを押して再生音を確認しながら感度を変えてみてください。
例えば感度の設定を0～4まで変更しても同じようにステップ・キーが点灯する場合は、感度の設定を4にしたほうが適切な位置でスライスされます。
感度の設定値が小さいと細かい音量の変化も拾う傾向にあるので、アタックが遅くなってしまうことがあります。

以上の2点に気を付けてタイム・スライスを実行するとより良いスライス・サンプルの作成が可能になります。ただし、元になったサンプルのフレーズの状態によってはサンプルが意図した通りにスライスできない場合もあります。
また、作ったスライス・サンプルを再生したときに多少ずれが気になるようなときでも、パターン・モードでスライス・パートにアサインした時に、**Swing**の設定を大きめにしたり、ピッチを変えたりすることで不自然さが解消されることもあります。元になったサンプルのフレーズにこだわらず、モーション・シーケンスやエフェクトを使ってよりオリジナリティの高いパターン作成してください。

サンプル音をエディットするのに便利な機能

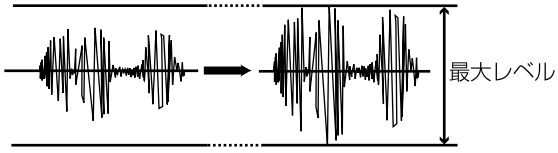
ここの機能でエディットしたサンプルを保存するには、他のサンプルに移る前や電源をオフにする前に、必ずライト作業を行なってください(☞P.32「サンプル音を保存する(WRITE)」)。

ノーマライズ(Normalize)

サンプルのレベルを歪まない最大限まで拡大します。

1. ノーマライズするサンプルをダイヤルで選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー11(**Normalize**)を押します(キー11が点滅)。
3. もう一度ステップ・キー11を押してノーマライズを実行します(キー11が消灯)。

実行しないでキャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



トランケート(Truncate)

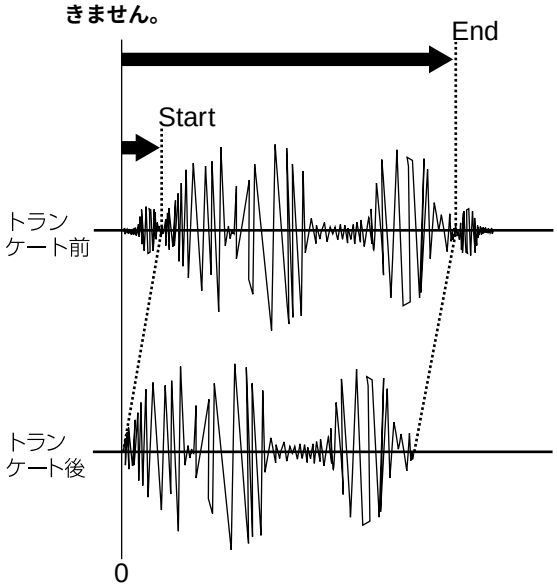
サンプルの**Start**より前の部分と**End**より後の部分をカットします。

1. トランケートするサンプルをダイヤルで選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー12(**Truncate**)を押します(キー12が点滅)。
3. もう一度ステップ・キー12を押してトランケートを実行します(キー12が消灯)。

実行しないでキャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

トランケートを実行した後はStartの値は0に、Endの値はサンプルの長さになります。

トランケートを実行した後はサンプルを保存するか、他のサンプルを選択するまではサンプルの削除(次項)ができません。



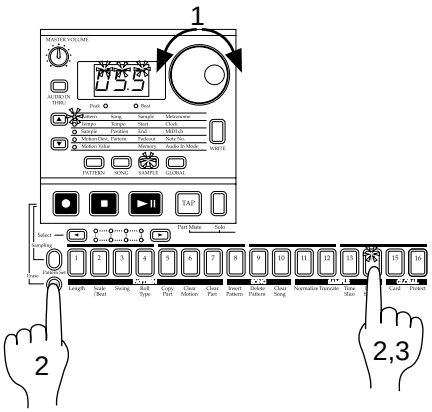
サンプルの削除（Delete Sample）

登録されたサンプルを完全に削除します。

1. 削除するサンプルをダイヤルで選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー14（**Delete Sample**）を押します（キー14が点滅）。
3. もう一度ステップ・キー14を押して削除を実行します（キー14が消灯）。

実行しないでキャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

一度サンプルを削除してしまうと復帰できません。



サンプリング・エリアの残量確認（Memory）

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Memory**にあわせます。
ディスプレイに残りサンプリング可能時間が秒数で表示されます。

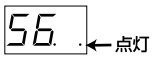
Memoryはエディットはできないパラメータです。

ステレオ・サンプリングではメモリーを2倍使用するので、表示される時間の1/2がサンプリング可能時間になります。

サンプル音を保存する（WRITE）

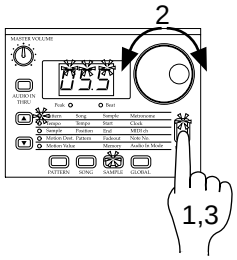
サンプリングしたり加工したサンプルを保存するときは、必ずこのライト作業を行ってください。あえて加工したサンプル・データを元に戻したい場合はライト作業を行わずにサンプルを切り替えます。

1. ライト・キーを一度押します（キーが点滅）。ディスプレイにサンプル・ナンバーが点滅して表示されます。新しくサンプリングした場合は“ **- - .** ”、（ステレオ・サンプルは“ **- - .S** ”）が点滅します。
2. ダイヤルでライト先のサンプル・ナンバーを選んでください。モノラル・サンプル（スライス・サンプルを含む）の場合は“ **00.** ”から“ **99.** ”、ステレオ・サンプルの場合は“ **00.S** ”から“ **49.S** ”が選択できます。
   未使用のサンプル・ナンバーを選択した時はディスプレイの右下端にピリオドが表示されます。

3. もう一度ライト・キーを押すとディスプレイに保存実行中の表示がでます。表示が保存先の番号に変わり、ライト・キーが消灯すると保存が完了します。

キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。



工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください（☞P.56「メモリー・プロテクト（Protect）」）。

保存を実行すると保存先のサンプル音は書き換わります。

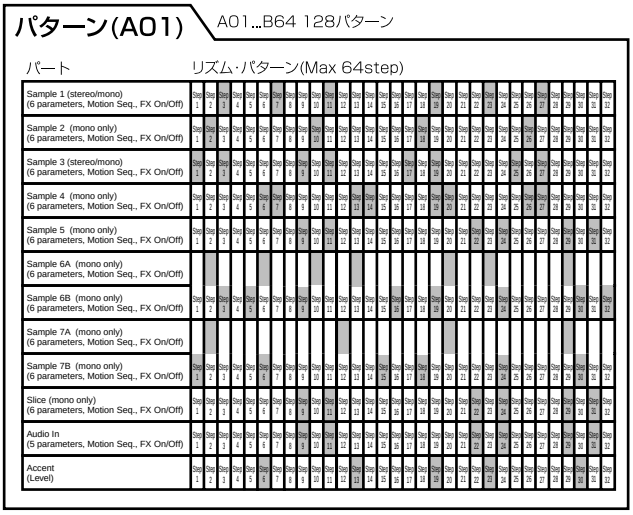
サンプルを保存するときに、内部メモリーのデータ位置の最適化をしているため、時間がかかる（最大約90秒）ことがあります。この時、ディスプレイには保存中の表示がでます。

保存中はディスプレイがアニメーション表示になります。保存が完了する（ライト・キー消灯）まで絶対に電源を切らないでください。

タイム・スライスで作成したスライス・サンプルはあえて他のサンプル・ナンバーにライトする必要はありません。タイム・スライスされたサンプルは、サンプル・パート1～7Bにアサインした場合は通常のサンプルとして、スライス・サンプル・パートにアサインした場合はスライス・サンプルとして使用できます。

5.パターン・モード

パターンを演奏したり、エディットしたり、新たに作るためのモードです。
パターン・モード・キーを押してパターン・モードに入ります。



パターンを選ぶ

Pattern **A01...b64**

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わせます。
ダイヤルを使って**A01**から**A64**、**b01**から**b64**までの合計128パターンから選びます。

演奏テンポを決める

Tempo **20.0...300.0**

ダイヤルでテンポを変更する

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Tempo**に合わせます。ダイヤルを回してテンポを変更します。小数点以下の単位のテンポを変更するには、シフト・キーを押しながらダイヤルを回します。

タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

パターンを演奏中に変更したいテンポで、タップ・キーを3回以上続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも同様に変更できます。

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Tempo**に合わせると、変更したテンポをディスプレイ上で確認できます。

テンポを変更したパターンはライトをしないで他のパターンに切り替えると変更前のテンポに戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業(☞P.47「パターンを保存する」)を行ってください。

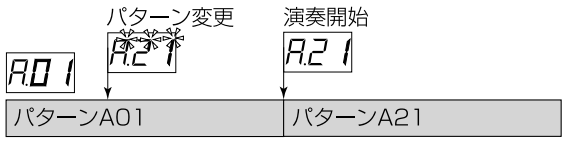
タップ・キーを押し続けると、パート・ミュート機能(パート・ミュート状態の確認)になり、タップ・テンポの叩いた間隔の読み取りは解除されます。

パターンを演奏する(パターン・プレイ)

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わせます。Play/Pauseキーを押してパターンを演奏します。パターンの演奏が最後のステップまで終わったらそのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。
パターンを演奏しながらリズムに合わせてパート・キーを叩いたり、ツマミを動かして音色を変化させることができます。
また、パターン・モードの各機能を1つの演奏テクニックとして使うと、幅広い表現ができます。

パターンが切り替わるタイミングについて

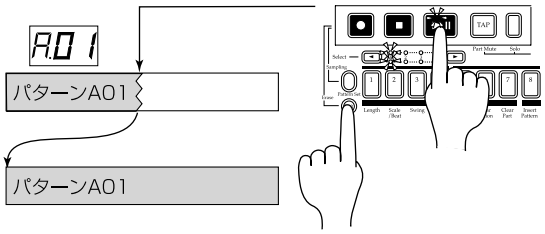
演奏中にパターンを切り替えると、現在演奏中のパターンが最後のステップを演奏した後に切り替わります。パターンが切り替わるまでは、ディスプレイに表示されている切り替えたパターン・ナンバーが点滅します。



パターンの先頭から演奏するには(Reset&Play)

シフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すと、強制的にパターンの先頭から演奏します。この機能とタップ・キーによるテンポ調整で、MIDIを使わずにテンポを合わせて同期演奏することができます。

常にリズムに合わせて演奏するには、度々この調整が必要です。



パターンを変更したときのテンポについて

演奏中にパターンを切り替えたときは、常に前のパターンのテンポが維持されます。そのパターンに記憶されているテンポに戻したい場合は、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めて再度スタートしてください。止めた時点でそのパターンのテンポになります。

パートを選ぶ

ES-1には下記の12のパートがあります。

- サンプル音がアサインできるサンプル・パートが9パート
- フレーズを分割して扱えるスライス・サンプル音がアサインできるスライス・サンプル・パート
- AUDIO IN端子から入力された信号などをゲーティングするオーディオ・イン・パート
- ステップごとの強弱データをもつアクセント・パート

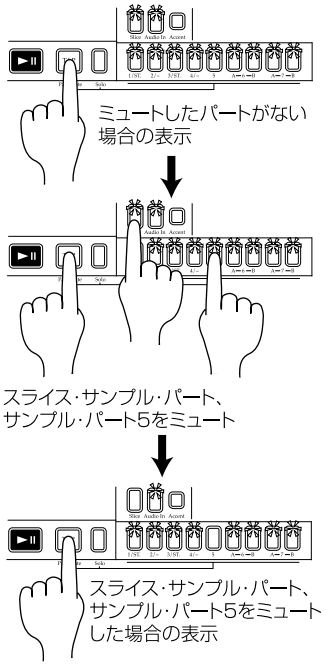
パート・キーを押すと音が出て、同時にそのパートが選ばれます。また演奏中、シフト・キーを押しながらパート・キーを押すと、音を出さずににそのパートを選ぶことができます。
パートが選ばれると、そのパート・キーが点灯し、ステップ・キーにはそのパートのリズム・パターンを表示します。またパート・エディット・セクションもそのパートに対して有効となります。

演奏中は発音するタイミングで各パート・キーが点灯するので、鳴っている音をキーの点灯で確認することができます。また、ステップ・キーはそのパートのリズム・パターンを表示したまま、リズム位置を表示します。

パート・キーを押して発音させたときはアクセントがオンのときの音量で音が出ます。

パートのミュート機能

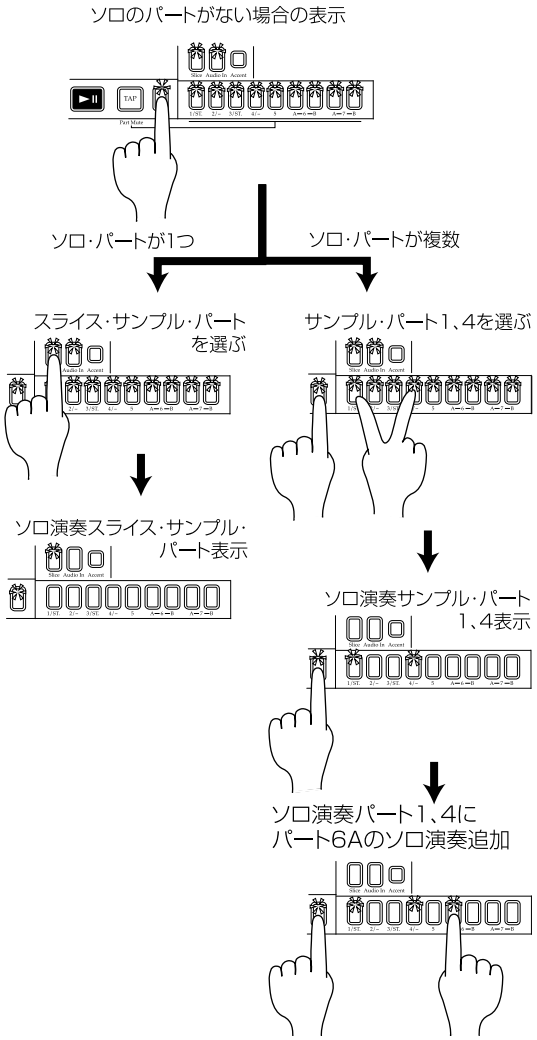
パート・ミュート・キー（タップ・キー）を押しながらパート・キーを押すと、そのパートをミュートする（音を一時的に消す）ことができます。
また、パート・ミュート・キー（タップ・キー）を押している間は、各パートのミュート状態を確認できます。ミュートされていないパート・キーは点灯し、ミュートしているパート・キーは消灯します。
複数のパートをミュートすることもできます。パートのミュートを解除するには、解除したいパート・キーを押します。



パート・ミュート・キー（タップ・キー）を押しているとき（ミュート選択時）にパート・キーを押しても、そのパートは発音しません。

パートのソロ機能

ソロ・キーを押して（キーが点灯）、パート・キーを押すとそのパートのみの音を出すことができます。
複数のパートをソロ演奏するときは、ソロ・キーを押しながら、パートを選んでください。また、ソロ・キーが点灯しているときにソロ・キー（または、ミュート・キー）を押しながら各パート・キーを押してソロ・パートの増減ができます。また、ソロ・キーを押してそのまま離すとソロ機能を解除します（キーが消灯）。



パートのミュート機能で設定した状態はソロ・キーを押すと、設定を解除（ミュート・パートなし）します。

パターンを作る

パターンを作るには、自分のイメージに近いパターンをエディットする方法と、パートごとに音色とリズム・パターンを一から作る方法があります。**ES-1**はどちらの方法でも、簡単にオリジナル・パターンを作ることができます。

作ったパターンを保存するには、他のパターンに移る前や電源をオフにする前に、必ずライト作業(☞P.47「パターンを保存する(WRITE)」)を行なってください。

サンプル音をアサインする

Sample　off、00.(00.ıı) ...99.(99.ıı)

00.S...49.S

ES-1はユーザーが自由にサンプリングできるエリアが150個(モノラル100個、ステレオ50個)用意されています。ユーザーが作ったサンプル音は各パターンのパートに自由にアサインするができます。

オーディオ・イン・パートとアクセント・パートにはサンプルの設定はできません(ディスプレイ表示"- - -")。

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Sample**に合わせます。
2. サンプルをアサインするパート・キーを押します(キーが点灯)。この時そのキーにアサインされているサンプル番号がディスプレイに表示されサンプル音がなります。
3. ダイヤルを回してサンプルを選びます。このとき2.で選んだパート・キーを押すと選んだサンプル番号のサンプル音がなり、アサインが完了します。

サンプルを何も設定したくないときは"**oFF**"にします。

スライス・サンプル・パートはスライス・サンプル(00.ıı...99.ıı)のみの選択になります。

ステレオ・サンプル音がアサインできるパートはサンプル・パート1と3だけです。

ステレオ・サンプル音がサンプル・パート1または3にアサインされたときは、サンプル・パート2または4は発音しません。このとき、サンプル・パート2または4を選択するとサンプル番号が点滅します。

スライス・サンプルをサンプル・パート1～7Bで使用したときは、通常のサンプルとして扱われます。

アサインしていたサンプルが削除(☞P.32)されたときはサンプル番号が点滅表示します。

ノーマライズ、トランケートを行ったスライス・サンプルは、スライス・パートで使用できません。このときサンプル番号が点滅表示します。

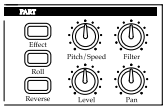
パート音色のエディット

エディットしたい(または、何も音色やフレーズが保存されていない)パターンを選びます。パート・キーを叩いて、音を確認しながらツマミを回したりキーを切り替えてエディットします。このとき、現在動かしているツマミ等が、パターンの元の音色の値と同じ位置にくると**オリジナル・バリューLED**が点灯します。なお、エディットはパターンを演奏しながらでも行なうことができます。また、各ツマミの値を外部MIDI機器でコントロールすることもできます(☞P.57「MIDIについて」)。

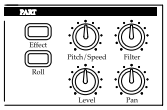
パートの種類によって有効となるパラメータは次の図のように異なります。

・1～5、6A-B、7A-B、
(サンプル・パート)x 9

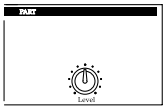
・Slice
(スライス・サンプル ・パート)x 1



・Audio In
(オーディオ・イン・パート)



・Accent
(アクセント・パート)



ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンス(☞P.41「モーション・シーケンス」)が機能しています。

オーディオ・イン・パートはオーディオ・イン端子に入力があるときに有効です。
サンプル・パートの6Aと6B、7Aと7Bは独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。同じステップにトリガがあるときは6B、7Bのパートが発音されます。

Effect(エフェクト)

パートごとのエフェクトの**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。

Roll(ロール)

パートごとのロール(連打)効果の**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。ロールの間隔はパターンのテンポとロール・タイプによって決まります(☞P.40「ロール・タイプの設定」)。
ロールがオンのときにパート・キーを押し続けると、押している間ロール再生します。

パターン演奏を停止しているときは、スライス・サンプル・パートのロール再生はできません。

Reverse(リバース)

サンプル音のリバース(逆)再生の**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。オーディオ・イン・パートでは無効です。

Pitch/Speed(ピッチ／スピード)　　−64...63

サンプルの再生ピッチを指定します。ピッチを高くすると速く再生され、低くすると遅くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブで下記のように変化します。

ツマミの値	ピッチ	ピッチ例(入力音C3)
63	2オクターブ	C5
41、43...59、61	↕	C♯4、D4...A♯4、B4
39	1オクターブ	C4
9、12...33、36	↕	D3、D♯3...A♯3、B3
6	半音上げ	C♯3
0(センター)	±0	C3
−7	半音下げ	B2
−10、−13...−37	↕	A♯2、A2...C♯2
−40	−1オクターブ	C2
−42、−44...−62	↕	B1、A♯1...C♯1
−64	−2オクターブ	C1

また、オーディオ・イン・パートではテンポに同期したゲート・タイム(発音する時間)として動作します。

Filter(フィルター)　　0...127

ローパス・フィルターのカットオフ周波数の調整します。左へ回すほどカットオフ周波数よりも高い帯域の倍音を削り、音を丸めます。

Pan(パン)　　L64...R63

音のステレオの定位(パンポット)を設定します。ツマミの位置がセンターのとき、定位は中央です。左に回すと定位がL、右に回すとRにかわります。

Level(レベル)　　0...127

出力レベルを調整します。右へ回すほど大きくなります。
アクセント・パートではアクセント・レベル(アクセントがオンのときの音量の強調の度合い)を調整します(☞P.40「リズム・パターンにアクセントを加える(Accent)」)。

Motion Seq(モーション・シーケンス)

ツマミの動きを録音、再生します。押すたびに**オン**(**Smooth**点灯)、**オン**(**Trig　Hold**点灯)、**オフ**(消灯)と切り替わります(☞P.41「モーション・シーケンスの演奏」)。

エフェクト、ディレイのエディット

EFFECT(エフェクト)

ES-1のエフェクトはパターンごとに11のエフェクトの中から1種類を選択できます。各パートのエフェクトのオン、オフはパート・エディット・セクションのエフェクト・キーで行ってください。選んだエフェクトの種類によって2つのツマミ(**Edit 1**、**Edit 2**)にアサインされたパラメータをエディットします。

エフェクトはパートごとにオン、オフすることはできますが、タイプやパラメータの値を変えることはできません。

Motion Seq(モーション・シーケンス)

エフェクトのモーション・シーケンスです(☞P.41「モーション・シーケンス」)。キーを押すたびに、**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。

エフェクトの種類とパラメータ

Reverb(リバーブ)

プレート・リバーブの残響や臨場感をシミュレートしています。

Edit 1_タイム　　**0...127**
ツマミを右に回すほど、残響の時間が長くなります。

Edit 2_レベル　　**0...127**
ツマミを右に回すほど、残響音のレベルが大きくなります。

Flg./Cho.(フランジャー/コーラス)

フランジャー、コーラスは音をわずかに遅らせて音程を揺らし、原音と混ぜ合わせることで音にうねりや広がり、ビブラート感を与えます。

Edit 1_LFOレイト　　**0...127**
フランジャー/コーラスのLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

Edit 2_デプス　　**0...127**
フランジャー/コーラスの効果の深さを調整します。ツマミを右に回すほど、コーラスからフランジャーの効果に変化します。

デプスを上げすぎると音が歪む場合があります。

Phaser(フェイザー)

位相を周期的に変化させた音を原音に混ぜ合わせることによって、音にうねりを与えます。

Edit 1_LFOレイト　　**0...127**
フェイザーのLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

Edit 2_デプス　　**0...127**
フェイザーの深さを調節します。ツマミを右へ回すほど、音のうねりが大きくなります。

Ring Mod.(リング・モジュレーション)

音に変調をかけて金属的な響きや効果音的なニュアンスを加えます。

Edit 1__フリケンシー　0…127

変調をかける周波数を設定します。ツマミを右に回すほど周波数が高くなります。

Edit 2__バランス　0…127

エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。

Pitch Shifter(ピッチ・シフター)

音程を変化させるエフェクターです。

Edit 1__ピッチ　0…127

変化させる音程を設定します。ツマミの位置がセンターの場合は入力された音と同じ音程で、左に回すと低く、右に回すと高くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブで下記のように変化します。

ツマミの値	音程	音程例(入力音C3)
127	2オクターブ	C5
105、107…125	↕	C♯4、D4…B4
103	1オクターブ	C4
73、76…97、100	↕	D3、D♯3…A♯3、B3
70	半音上げ	C♯3
64(センター)	±0	C3
57	半音下げ	B2
27、30…51、54	↕	C♯2、D2…A2、A♯2
24	−1オクターブ	C2
2、4…20、22	↕	C♯1、D1…A♯1、B1
0	−2オクターブ	C1

Edit 2__ドライ・レベル　0…127

元の音をピッチ・シフトされた音に足します。ツマミを右に回すほど、元の音がエフェクト音に足されます。

Compressor(コンプレッサー)

コンプレッサーはレベルの小さな音は大きく、レベルの大きな音は小さくして、音量の差を圧縮し、音の粒立ちをそろえます。

Edit 1__センシティビティ　0…127

コンプレッサーの効き具合を設定します。ツマミが左いっぱいの状態ではなにも効かず、右へ回すほど強く掛かります。

Edit 2__アタック　0…127

コンプレッサーが効くまでのアタックの速さを設定します。ツマミを右へ回すほどアタックが遅くなります。

Distortion(ディストーション)

音量を適度に上げることで音を歪ませ、豊かな倍音を与えます。

Edit 1__ゲイン　0…127

歪ませ具合を設定します。ツマミを右に回すほど音が歪みます。

Edit 2__レベル　0…127

出力レベルを調整します。ツマミを右に回すほど、出力レベルが大きくなります。

Decimator(デシメータ)

サンプリング周波数やデータのビット数を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドをつくります。

Edit 1__サンプリング周波数　0…127

ツマミを右に回すとローファイ、左に回すとハイファイな音になります。

Edit 2__サンプリング・ビット数　0…127

ツマミを右に回すとビット数の少ない音(ローファイ)に、左に回すとビット数の多い音(ハイファイ)になります。

入力音量が極端に小さいと出力されない場合があります。無音時のノイズレベルが高いとノイズを発生する場合があります。

Isolator(アイソレータ)

特定の周波数の音をカットします。ボーカルの帯域だけをカットしたり、ベースの帯域の音だけを残したりするときに使います。Edit 2(ミッド・コントロール)が優先されます。

Edit 1__ロー/ハイ・コントロール　0…127

低域、高域のコントロールです。ツマミを左に回すと高域がカットされ、右に回すと低域がカットされます。

Edit 2__ミッド・コントロール　0…127

中域のコントロールです。ツマミを左に回すと中域がカットされ、右に回すと中域だけが残ります。

Reso.Filt.(レゾナンス・フィルター)

レゾナンスつきのローパス・フィルターです。カットオフ周波数よりも高い帯域の倍音を削り、音を丸めます。

Edit 1__カットオフ周波数　0…127

ローパス・フィルターのカットオフ周波数の調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

Edit 2__レゾナンス　0…127

カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては音が歪む場合があります。

Wah(ワウ)

カットオフ周波数をLFOでコントロールするワウです。

Edit 1__LFOレイト　0…127

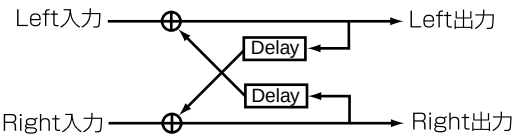
カットオフ周波数のLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

Edit 2__カットオフ周波数　0…127

カットオフ周波数の調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

DELAY(ディレイ)

ディレイは音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトで、エコーとも呼ばれています。**ES-1**のディレイはクロス・フィードバック・ディレイと呼ばれるタイプです。このディレイは、ステレオL、Rの信号を相互にフィードバックすることで、より左右の広がりを加える効果があります。
ディレイのツマミの動きをモーション・シーケンスで録音することや、テンポ・ディレイとして使用することができます。



ディレイの効果はリズム・パターン全体にかかりますのでパートごとに効果を変えることはできません。

Motion Seq(モーション・シーケンス)

ディレイのモーション・シーケンスです(☞P.41「モーション・シーケンス」)。キーを押すたびに、**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。

BPM Sync(ビーピーエム・シンク)

ディレイ・タイムをパターンのテンポに自動的に合わせる(同期)ことができます。キーを押すたびに、**オン**(点灯)、**オフ**(消灯)を切り替えます。MIDIクロックの設定が**Ext**のときは外部機器のクロックにディレイ・タイムを同期することもできます(☞P.53「ES-1と外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)」)。

Depth(デプス) 0...127

ディレイの深さとフィードバックの量(ディレイのリピートの回数)を調節します。
ツマミを右に回すほどディレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。
各パートのパンを左右に振れば振るほど、より左右の広がりが深くなります。

デプスを上げすぎると音がひずむ(クリップする)場合があります。

Time(ディレイ・タイム) 0...127
(BPM Sync時)1/4...8

ディレイ・タイムを設定します。ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。ツマミを左に回してディレイ・タイムを短くすると、ダブリング(複数の楽器が鳴っているような)効果が得られます。
また、**BPM Sync**がオンのときは、テンポに同期してステップの1/4、1/3、1/2、2/3、3/4、1、1.33、1.5、2、2.5、3、4、5、6、7、8倍の16段階の設定ができます。

演奏中にディレイの値を変更するとディレイ音のピッチが変化して聞こえます。

テンポの設定によってはディレイ・タイムが設定できない場合があります。そのときは、ディレイ・タイムを半分に設定します。

タイムの値を下げすぎると音が歪む(クリップする)場合があります。

レングス、スケール/ビートの設定(Length、Scale/Beat)

レングス(リズム・パターン全体の長さ)と基本のビート(拍子)を設定します。
ここで設定されたレングスと、スケール/ビートによって、各ステップ・キーと音符の対応や最大ステップ数が下図のように変わります。
スケール/ビートに“**tri**”(♪3×12)や“**tr2**”(♪3×12)を選んだ場合は、ステップ・キー13～16は無効になります。

シフト・キーを押している間、現在のパターンのレングスを上段のセレクトLED(緑)、ビートを下段のセレクトLED(赤)の点灯で確認することができます。

レングス	最大ステップ数	
	16(♪×16)又は、32(𝅘𝅥𝅯×16)	tri(♪3×12)又は、tr2(♪3×12)
1 セレクトLED(緑)1点灯	16	12
2 セレクトLED(緑)1、2点灯	32	24
3 セレクトLED(緑)1～3点灯	48	36
4 セレクトLED(緑)1～4点灯	64	48

スケール/ビート	ステップ・キーと音符の対応
16 (♪×16) セレクトLED(赤)1点灯	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
32 (𝅘𝅥𝅯×16) セレクトLED(赤)2点灯	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
tri (♪3×12) セレクトLED(赤)3点灯	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
tr2(♪3×12) セレクトLED(赤)4点灯	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

演奏中、録音中、サンプリング中または、パターン・セット・プレイ中にはレングス、スケール/ビートの確認や変更はできません。

レングスの設定（Length）

1、2、3、4

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. レングスを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー1（**Length**）を押します（キー1が点滅）。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでレングスの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー1を押すと値が決定します（キー1が消灯）。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

スケール/ビートの設定（Scale/Beat）

16、32、tri、tr2

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. レングスを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー2（**Scale/Beat**）を押します（キー2が点滅）。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでスケール/ビートの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー2を押して値を決定します（キー2が消灯）。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

スイングの設定（Swing）

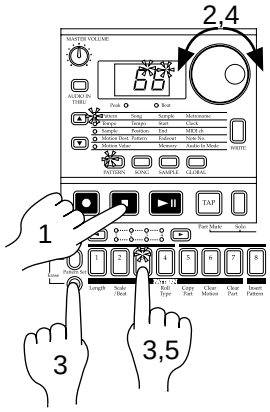
50...75

スイングの設定をすると、演奏中のステップの発音タイミングがずれます。これによりストレートな16ビートから微妙にハネたシャッフルののりまで表現することができます。スイングの値は**50**から**75**（%）で、偶数ステップの発音のタイミングを設定します。**50**では完全な16ビート、**66**でシャッフルになります。

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. スイングを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー3（**Swing**）を押します（キー3が点滅）。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでスイングの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー3を押すと値が決定します（キー3が消灯）。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

レングス、スケール/ビートの設定が“tri”（♪3×12）や“tr2”（♪3×12）になっている場合はスイングの設定は無効です。
演奏中、録音中、サンプリング中または、パターン・セット・プレイ中はスイングの設定の確認および、変更はできません。



ロール・タイプの設定（Roll Type）

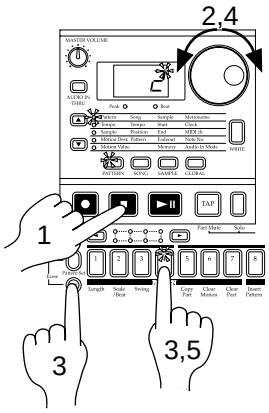
2、3、4

ロール・タイプの設定をすると、パートごとにロールがオンになっているステップが分割されて発音します。分割数は**2、3、4**の設定ができます。

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. ロール・タイプを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー4（**Roll Type**）を押します（キー4が点滅）。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでロール・タイプの分割数を設定します。
5. もう一度ステップ・キー4を押すと分割数が決定します（キー4が消灯）。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

演奏中、録音中、サンプリング中または、パターン・セット・プレイ中はロール・タイプの変更はできません。



リズム・パターンを作る

リズム・パターンを作る方法には2種類あります。1つはステップ・キーを使ってキーの点灯を見ながらリズムを作っていくステップ・レコーディング方式です。もう一つはタイミング良くパート・キーを叩いて打ち込むリアルタイム・レコーディング方式です。各パートのリズムを消してからリズム・パターンを作る場合はP.43「パートのリズム・パターン・データを消す」を参照してください。

ステップ・キーを使う方法（ステップ・レコーディング）

16個のステップ・キーを使ってキーの点灯状態とリズムを確認しながらリズム・パターンを作ります。
3.基本的な使い方（クイック・スタート）のP.18「ステップ・キーでリズムをエディットする（ステップ・レコーディング）」をご覧ください。

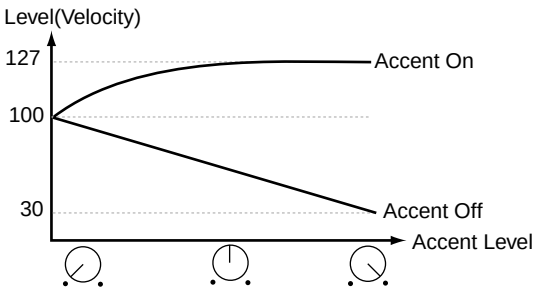
パート・キーを使う方法（リアルタイム・レコーディング）

3.基本的な使い方（クイック・スタート）のP.19「パート・キーでリズムをエディットする(リアルタイム・レコーディング）」をご覧ください。

リズム・パターンにアクセントを加える（Accent）

リズム・パターンにアクセント効果（音量の強調）をかけることができます。アクセントがオンのときにパターン全体の同じ位置（ステップ）にある音を強調します。

1. アクセントのパート・キーを押すと、アクセントのパターンをステップ・キーに表示します。
2. 各ステップ・キーは押すたびにオン、オフが切り替わり、アクセントのパターンを簡単に作ることができます。演奏して音で確認しながらパターンを作ってください。
3. アクセントの度合いはパート・エディット・セクションのレベル・ツマミで設定します。右に回すほどオンとオフとの差が大きくなり、左に回し切ると効果はなくなります。演奏して音で確認しながら設定してください。



アクセントのパート・キーだけを押しても音は出ません。また、パート・キーを叩いて発音した場合はアクセント・オン（強調された音）で発音します。アクセントのかかり具合の確認をするときはパターンを演奏しながら行ってください。

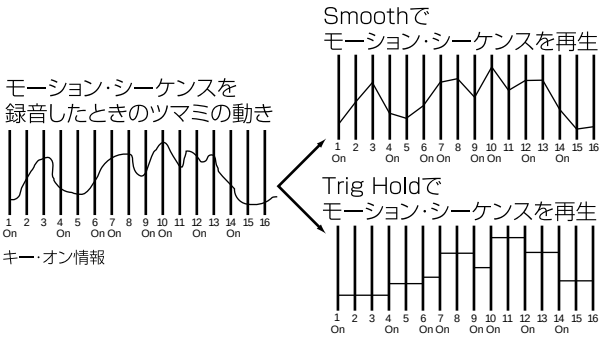
モーション・シーケンス

モーション・シーケンスの演奏

モーション・シーケンスの演奏方法は、次の2種類の方法があり、各パートごとに演奏方法を設定することができます。

Smooth（スムーズ）
ツマミの値が滑らかにつながり、スムーズに音色が変化します。

Trig Hold（トリガー・ホールド）
そのパートの発音のタイミングで、モーション・シーケンスのツマミの値を保持して発音します。



モーション・シーケンスのLEDが消えているとき（オフ）は効果はありません

モーション・シーケンスの録音

各パートのツマミの動き（モーション・シーケンス）を録音します。モーション・シーケンスは、1つのパートに対し常に1つのツマミと**Effect**、**Roll**、**Reverse**の各キーが有効です。同じパートの他のツマミのモーション・シーケンスの録音を行うと、以前のツマミに対する効果は消えます。

録音操作は、3.基本的な使い方（クイック・スタート）のP.21「モーション・シーケンスを使ってみましょう」をご覧ください。

一度録音したモーション・シーケンスを修正するときはP.45「モーション・シーケンス・データのエディット」をご覧ください。

Effect、**Roll**、**Reverse**はタイプにSmoothが選ばれていてもTrig Holdで演奏されます。

エフェクト・モーション・シーケンスの演奏

エフェクト専用のモーション・シーケンスです。パートのモーション・シーケンスとは異なり、**Edit 1**と**Edit 2**の2つのツマミの動きを、同時に演奏することができます。演奏方法はパートのモーション・シーケンスの**Smooth**（スムーズ）と同じです。

エフェクトのMotion Seqがオフ（消灯）のときは効果はありません

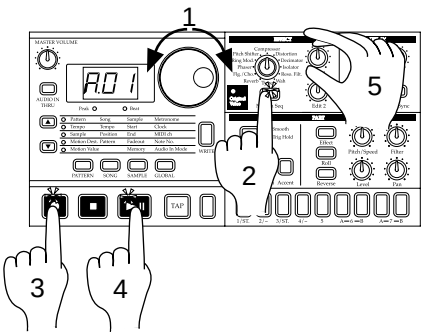
エフェクト・モーション・シーケンスの録音

Edit 1と**Edit 2**の2つのツマミの動きをそれぞれ録音することができます。

1. エディットするパターンを選びます。
2. **Motion Seq**キーをオン（点灯）にします。
3. Recキーを押して、録音待機状態にします（Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅）。
4. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートさせます（Recキー、Play/Pauseキーが点灯）。
5. **Edit 1**のツマミを動かし、そのパターンが1周（16ステップ×レングスまたは、12ステップ×レングス）するまでいろいろ変化させます。
6. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが1周すると、自動的にRecキーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。

同様にして、**Edit 2**のツマミの動きも録音できます。

各パートのエフェクトがオン（点灯）になっていないとエフェクトのモーション・シーケンス効果は得られません。



ディレイ・モーション・シーケンスの演奏

ディレイ専用のモーション・シーケンスです。パートのモーション・シーケンスとは異なり、ディレイ・デプスとディレイ・タイムの2つのツマミの動きを、同時に演奏することができます。演奏方法はパートのモーション・シーケンスの**Smooth**（スムーズ）と同じです。

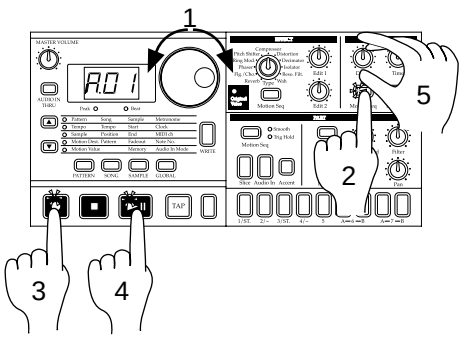
ディレイのMotion Seqがオフ（消灯）のときは効果はありません

ディレイ・モーション・シーケンスの録音

ディレイ・デプスとディレイ・タイムの2つのツマミの動きをそれぞれ録音することができます。**BPM Sync**がオン（点灯）のときはディレイ・タイムがテンポに同期したモーション・シーケンスになります。

1. エディットするパターンを選びます。
2. ディレイの**Motion Seq**キーをオン（点灯）にします。
3. Recキーを押して、録音待機状態にします（Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅）。
4. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートさせます（Recキー、Play/Pauseキーが点灯）。
5. ディレイ・デプスのツマミを動かし、そのパターンが１周（16ステップ×レングスまたは、12ステップ×レングス）するまでいろいろ変化させます。
6. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが１周すると、自動的にRecキーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。

同様にして、ディレイ・タイムのツマミの動きも録音できます。



モーション・シーケンス・データの確認

モーション・シーケンス・データが録音されているときは、シフト・キーを押しながらパート・エディット・セクションのモーション・シーケンス・キーを押している間、ステップ・キーの点灯で確認できます。

- 選ばれているパートにモーション・シーケンス・データが含まれる場合
  ステップ・キー1、2、3、4が点灯
- エフェクト・モーション・シーケンス（Edit 1のデータ）が含まれる場合
  ステップ・キー5、6が点灯
- エフェクト・モーション・シーケンス（Edit 2のデータ）が含まれる場合
  ステップ・キー7、8が点灯
- ディレイ・モーション・シーケンス（ディレイ・デプスのデータ）が含まれる場合
  ステップ・キー9、10が点灯
- ディレイ・モーション・シーケンス（ディレイ・タイムのデータ）が含まれる場合
  ステップ・キー11、12が点灯

演奏中、録音中、サンプリング中または、パターン・セット・プレイ中にはモーション・シーケンス・データの確認はできません。

パターンをエディットするのに便利な機能

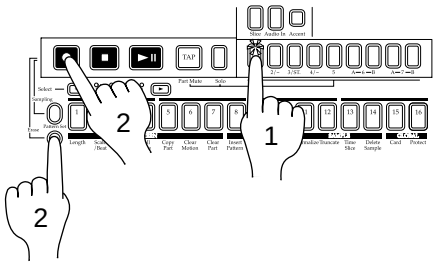
ここの機能でエディットしたパターンを保存するには、他のパターンに移る前や電源をオフにする前に必ず、ライト作業を行なってください。

パートのリズム・パターン・データを消す

選ばれているパートのリズム・パターン・データを消すときには、16個のステップ・キーで1つ1つオフにする以外に、次の2通りの方法があります。

演奏中や録音中にデータを消す方法（Erase）

1. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
2. 演奏中や録音中にシフト・キーを押しながらRecキーを押すと、押している間の選ばれているパートのデータを、自動的に消すことができます。

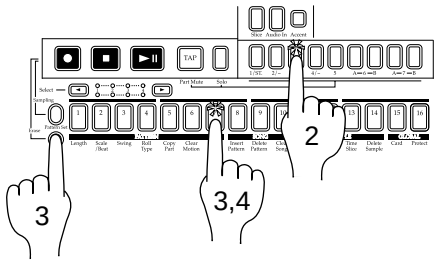


パートの演奏データを一度に消す方法（Clear Part）

リズム・パターンとモーション・シーケンスのデータを一度に消します。

1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー7（**Clear Part**）を押します（キー7が点滅）。
4. もう一度ステップ・キー7を押してクリアを実行します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



パートをコピーする（Copy Part）

選んだパートに、他のパートの音色とリズム・パターン・データ（モーション・シーケンスも含む）をコピーすることができます。

1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. パート・キーを押して、コピー先のパートを選びます（キーが点灯）。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー5（**Copy Part**）を押します（キー5が点滅）。ディスプレイが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
5. パート・キーでコピー元のパートを選びます（コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯）。
6. もう一度ステップ・キー5を押してコピー・パートを実行します。

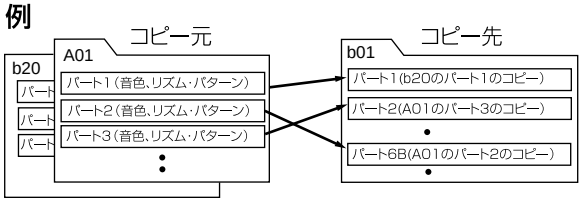
キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

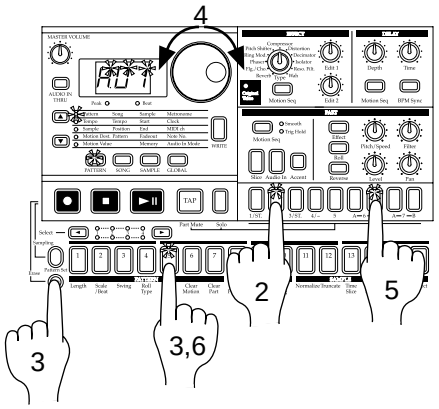
サンプル音がモノラルのパートをコピーすると、音色とリズム・パターン・データがコピーされますが、サンプル音がステレオのサンプル・パート1または3をモノラルのサンプル・パートのコピーすると、音色はコピーされません。

サンプル音がステレオのサンプル・パートの音色とリズム・パターン・データは、サンプル・パート1と3の間でのみコピーできます。

同じパート内でのデータ・コピーについてはP.44「パターン内のデータ・コピー」をご覧ください。

例





パターン内のデータ・コピー

レングスが1のパターンで作成したリズム・パターン・データ（モーション・シーケンスも含む）をレングス2〜4のステップにコピーすることができます。同じフレーズをくり返し使うパターンを作成するときに便利な機能です。

1. レングスが1のパターンのデータを作成してそのままライトします（☞P.47「パターンを保存する」）。
2. この時点で、レングス2〜4のステップに1と同じデータが自動的にコピーされます。
3. パターンのレングスを変更し必要な長さにします（☞P.38「レングス、スケール/ビートの設定（Length、Scale/Beat」）。
4. レングス1のときと同じデータがレングス2〜4のステップに入っています。レングス2〜4のデータをエディットしてパターンを完成させます。

パターンのレングスが2、3のときもコピーされます（下表参照）。作成したパターンを短くするときも、短くなったレングスに従ってデータがコピーされます。

パターン内のデータ・コピー対応表

パターンのレングス	ライト前のパターンのデータ	ライト後のパターンのデータ
1	A 空 空 空	A A A A
2	A B 空 空	A B A B
3	A B C 空	A B C C

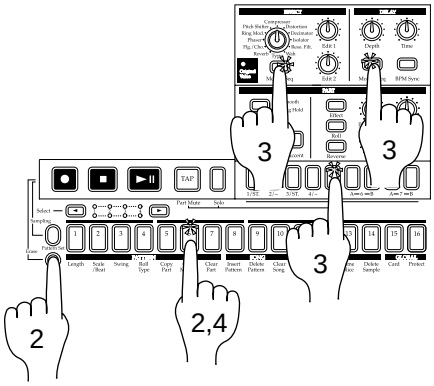
ライトの実行によるパターン内のデータ・コピーは、強制的にパターンのレングスの値（1〜4）を変更するのではありません。
レングスが4の場合はパターン内のデータ・コピーは行ないません。

パートやエフェクト、ディレイのモーション・シーケンス・データを消す（Clear Motion）

各パートやエフェクト、ディレイの持っているモーション・シーケンス・データを一度に消去します。

1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー6（**Clear Motion**）を押します（キー6が点滅）。
3. モーション・シーケンスを消したいパートのキーまたは**DELAY**、**EFFECT**のいずれかのMotion Seqキーを押します（キーが点滅）。
4. もう一度ステップ・キー6を押してクリアを実行します。**DELAY**のモーション・シーケンスを選んだときはデプス、タイムの両方、**EFFECT**のモーション・シーケンスを選んだときはEdit1、Edit2両方のモーション・シーケンスを消去します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



モーション・シーケンス・データのエディット

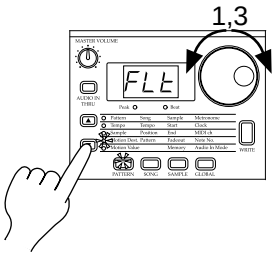
各パートのモーション・シーケンスやエフェクトのモーション・シーケンスを修正します。ステップ単位で修正できます。

モーション・シーケンスの選択

Motion Dest.　　PCh(Pitch)...tiM(Time)

1. モーション・シーケンス・データの入った修正するパターンを選びます。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Motion Dest**に合わせます。
3. ダイヤルを回してエディットするパラメータを選びます。

PCh(Pitch/Speed)、**LEU**(Level)、**FLt**(Filter)、**PAn**(Pan)は各パート単位で1パラメータのみ有効です。
EFF(Effect)、**roL**(Roll)、**rEU.**(Reverse)は各パート単位で有効です。
Ed1(Edit1)、**Ed2**(Edit2)、**dPt**(Depth)、**tiM**(Time)はパターン(パートすべて)に有効です。

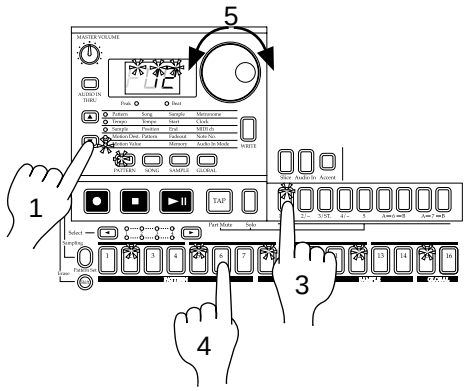


モーション・シーケンスのパラメータ値の変更

Motion Value

PCh(Pitch/Speed)	**diS、-64...63**
LEU(Level)	**diS、0...127**
FLt(Filter)	**diS、0...127**
PAn(Pan)	**diS、L.64...r.63**
EFF(Effect)	**diS、oFF、on**
roL(Roll)	**diS、oFF、on**
rEU(Reverse)	**diS、oFF、on**
Ed1(Edit 1)	**diS、0...127**
Ed2(Edit 2)	**diS、0...127**
dPt(Depth)	**diS、0...127**
tiM(Time)	**diS、0...127**

1. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Motion Value**に合わせます。
2. ディスプレイには前項の「モーション・シーケンスの選択」で選んだパラメータ名とパラメータ値が交互に表示されます。
3. パート・キーを押してエディットするパートを選びます。
4. ステップ・キーを押してエディットするステップを選びます。レングスが2以上のパターンのステップはセレクト・キーを押して順次表示させます。
5. ダイヤルを回してそのステップのパラメータ値を変更します。"**diS**"にした場合はそのステップはモーションシーケンスが効きません。



Pitch、Filter、Level、Panのモーション・シーケンスはMotion Dest.でパラメータを変更してエディットすると値がすべて"diS"に初期化されます。

エディットしたモーション・シーケンスはライトしないで他のパターンに切り替えると、変更前のモーション・シーケンス状態に戻ります。変更したモーション・シーケンスを保存する場合はライト作業(☞P.47「パターンを保存する」)を行ってください。

モーション・シーケンスのエディット中はステップ・キーを使ってステップのオン、オフを切り替えることはできません。

パートによっては選べないパラメータがあります。

モーション・シーケンスの録音中はディスプレイ表示が"rEC"になり、モーション・シーケンスのエディットはできません。

モーション・シーケンスのエディット中はRecキーは無効になります。

パターン・セット

パターン・セットは16個のステップ・キーに好きなパターンを登録し、切り替えられるようにする機能です。
プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えることで曲の演奏として使うことができます。
セレクト・キーとの併用によりパターン・セットのグループを切り替えると16×4（最大64）個のパターンを登録、切り替えができます。

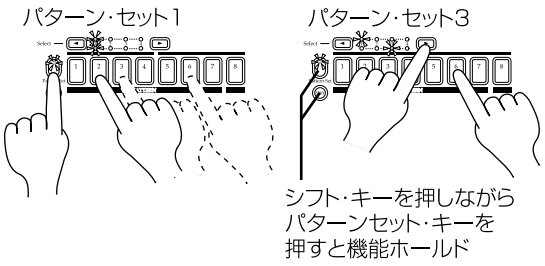
パターン・セットを使って演奏する（パターン・セット・プレイ）

Play/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
パターン・セット・キーを押しながらステップ・キーを押すことで、それぞれのステップ・キーに登録されているパターンに切り替えることができます。
また、パターン・セット・キーを押しながら、セレクト・キーを押すと、他の登録されているパターン・セットのグループに切り替えることができます。このときパターン・セットのグループはセレクトLEDの下段のLED（赤）の点灯で確認できます。

シフト・キーを押しながらパターン・セット・キーを押すと、ステップ・キーのみで登録されているパターンを切り替えることができるようになります。（パターン・セット・キーが点滅）。
でパターン・セット・キーをもう一度押すと解除できます（パターン・セット・キーが消灯）。

例

ステップ・キー / セレクトLED	1	2	3	4	5		14	15	16
1	A01	A30	B03	B04	A51		A31	B43	B61
2	B21	B23	B56	B64	B28		B21	A07	A08
3	B01	B02	B04	B62	A04		A05	A45	A64
4	A11	A12	A13	A14	A15		A24	A25	A26



パターン・セット・プレイでは、パターンの切り替えタイミング、テンポの変更、Reset&Play等はパターン・プレイと同じ動作をします。

パターン・セットは録音中は使用できません。また、録音（待機）状態にするとパターン・セットは解除されます。

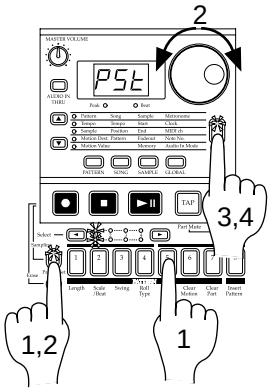
パターン・セットのパターンを登録する

1. 演奏が止まっているときに、パターン・セット・キーを押しながら（または、ホールドして）登録場所のステップ・キーを押します。
2. パターン・セット・キーを押したまま（または、ホールドして）、ダイヤルで登録したいパターン・ナンバーを選びます。そのまま、パターン・セット・キーを離す（またはホールドを解除する）と登録が完了します。
3. パターン・セットの登録を保存する場合は、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。パターン・セット・キーを押したままライト・キーを押します（ライト・キーが点滅）。
4. ディスプレイに“ **PSt** ”が点滅表示されます。もう一度ライト・キーを押すと保存を実行します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください（☞ P.56「メモリー・プロテクト（Protect）」）。

ライト作業中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

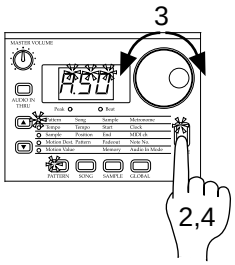


パターンを保存する（WRITE）

作ったパターン・データを保存するときは、必ずこのライト作業を行なってください。また、ライト作業を行うと、パターンのレングスによって、P.44「パターン内のデータ・コピー」が自動的に行われます。
作ったパターン・データを元に戻したい場合は、ライト作業を行わずにパターンを切り替えます。

1. パターンの演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**にあわせます。
2. ライト・キーを一度押します（キーが点滅）。ディスプレイにパターン・ナンバーが点滅して表示されます。
3. ダイヤルでライト先のパターン・ナンバーを選んでください。
4. もう一度ライト・キーを押すと保存が完了します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

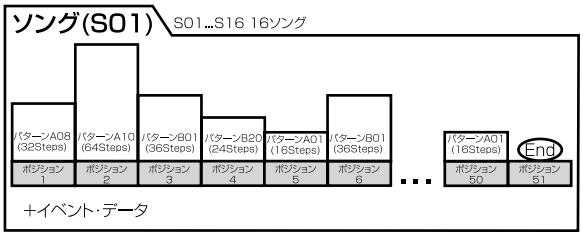


工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください（☞ P.56「メモリー・プロテクト（Protect）」）。

ライト作業中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

6.ソング・モード

1つのソングは演奏する順番にパターンを組み合わせて成り立っています。本体内に16曲まで作成保存することができ、パターンの演奏に加えてリズムや、音色のツマミの動きも録音することができます。
ソング・モード・キーを押してソング・モードに入ります。



ソングを選ぶ

Song **S01...S16**

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Song**に合わせます。
ダイヤルを使って**S01**から**S16**までの16ソングから選びます。

演奏テンポを決める

Tempo **20.0...300.0**

ダイヤルでテンポを変更する

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Tempo**に合わせます。ダイヤルを回してテンポを設定します。小数点以下の単位のテンポを変更するには、シフト・キーを押しながらダイヤルを回します。

タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

ソングを演奏中に変更したいテンポで、タップ・キーを3回以上続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。
カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Tempo**に合わせると、変更したテンポをディスプレイ上で確認できます。

テンポを変更したソングはライトをしないで他のソングに切り替えると変更前のテンポに戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業(☞P.52「ソングを保存する」)を行ってください。

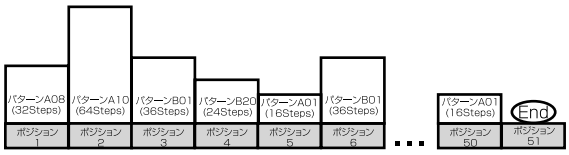
ソングを演奏する(ソング・プレイ)

Play/Pauseキーを押してソングの演奏をはじめます。ソングはそのとき選ばれているポジションのパターンから演奏をはじめます。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります。

ソングではエディットしたパート音色を保存することはできません。音色のエディットはパターン・モードで行ってください。

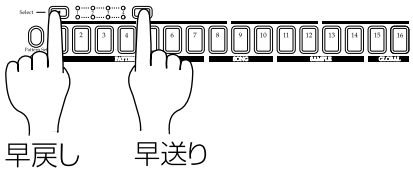
ポジション(Position)とは

ポジションとは、ソング中でのパターンの演奏または、録音順番を示したもので、ソングのエディットを行なう単位になります。



ソング演奏の早送り、早戻し

ソングは演奏中にセレクト・キーを使って、データの早送り、早戻しができます。早送りはセレクト・キー[▶]を押します。早戻しはセレクト・キー[◀]を押します。



ソングの切り替えについて

演奏中にソングを切り替えることはできませんが、ソング・ナンバーを前もって選ぶことはできます。演奏中にソング・ナンバーを選ぶと、ディスプレイにナンバーが点滅表示されます。
現在演奏中のソングが終わると自動的に止まり、ナンバーが点灯表示になります。Play/Pauseキーを押すと選んだソングの演奏が始まります。

ポジションまたは、ソングの先頭から演奏させるには(Reset&Play)

ソングの演奏中にシフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すと、演奏しているポジションに設定しているパターンの先頭から演奏します。
また、ソングを演奏中にPlay/Pauseキーを押して一時停止させた後、シフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すとソングの先頭から演奏します。

ソングを作る

一から曲を作る

パターンを組み合わせてソングを作ります。

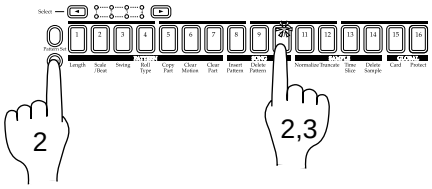
ソングのエディット中に他のソングに切り替えるとエディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合はライト作業（P.52「ソングを保存する」参照）を行ってください。

ソングのデータを消す（Clear Song）

1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めてから、消したいソングを選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー10（**Clear Song**）を押します（キー10が点滅）。
3. ステップ・キー10をもう一度押してソングのデータを消去します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押してください。

間違ってソング・データを消してしまった場合は、そのソングを保存せずにダイヤルを回してソングを選び直すことで、消去する前に保存されていたデータに戻ります。



各ポジションにパターンを設定する

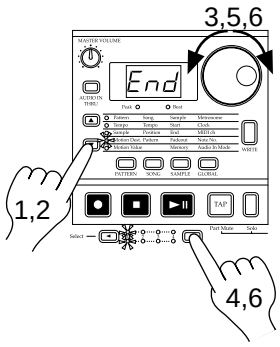
Position **001…256**

Pattern **A01…b64**

ポジションにパターンを設定します。

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Position**に合わせます。ディスプレイに“ **001** ”が表示されるのを確認します。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わせます。
3. ダイヤルでポジション“ **001** ”に割り当てるパターンを選びます。
4. セレクト・キー[▶]を押してポジションを１つ進めます。このときディスプレイは“ **End** ”を表示します。
5. ダイヤルでパターンを選びます。ここで選んだパターンは、ポジション“ **002** ”のパターンになります。
6. “ **002** ”のパターンを選ぶと次のポジションが“ **End** ”になります。上記の操作4、5を必要なパターン数だけくり返します。
7. 終わるときは、カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Song**に合わせます。

できあがったソングの先頭から演奏するには、一度Play/Pauseキーを押してStop/Cancelキーを押します。または、カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Position**に合わせてダイヤルかセレクト・キーでポジションを“ **001** ”にしてから、Play/Pauseキーを押します。



ソングのパターンとポジションの並びを確認したり、任意のポジションのパターンを変更できます。パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わせセレクト・キーを押して、１つずつ前後にポジションを移動させます。このとき表示しているパターンをダイヤルで変更します。

セレクト・キーでポジション移動、ダイヤルでパターンを選択

Pattern A01 - - A13 - - A22 - - b01 - - b30 - - b60 - - End

また、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Position**に合わせて、確認したいポジションをダイヤルまたは、セレクト・キーで選んでから、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わて確認および、変更することもできます。

Positionでポジションをセレクト・キーまたは、ダイヤルで移動、その後Patternへ移動してダイヤルでパターンを選択確認

Position	001	002	003	004	005	006	007
Pattern	A01	A13	A22	b01	b30	b60	End

ソングをエディットする

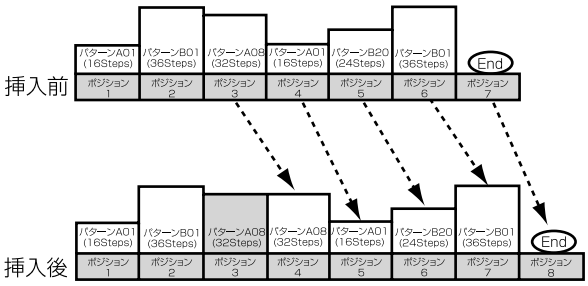
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業（☞P.52「ソングを保存する（WRITE）」）を行なってください。ライト作業を行なわずに、ソングを切り替えたり電源をオフにするとエディットする前のソングに戻ります。

任意の場所にパターンを挿入する（Insert Pattern）

任意のポジションに1つパターンを挿入し、それ以降のパターンを後ろにずらします。

ポジション3に新たなパターンを挿入

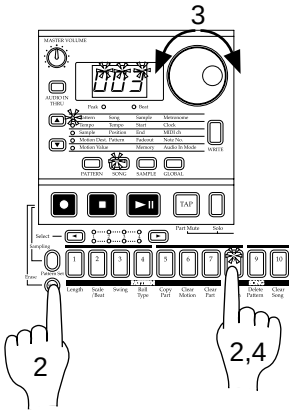


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー8（**Insert Pattern**）を押します（8キーが点滅）。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。挿入したいポジションをダイヤルで選びます（例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“ **003** ”を点滅表示します）。
4. もう一度ステップ・キー8を押して、そのポジションに1つパターンを挿入します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

挿入されるパターンは、それまでそのポジションに入っていたパターンです。このあと、必要に応じて挿入されたポジションのパターンを変更します。

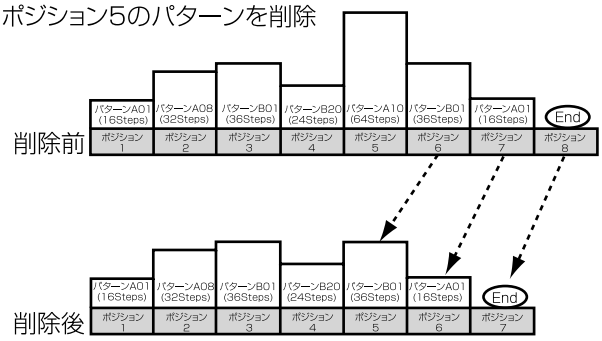
挿入したパターン以降のデータは挿入したパターン分だけ後へ移動します。



任意の場所のパターンを削除する（Delete Pattern）

任意のポジションのパターンを削除し、それ以降のパターンを前に詰めます。

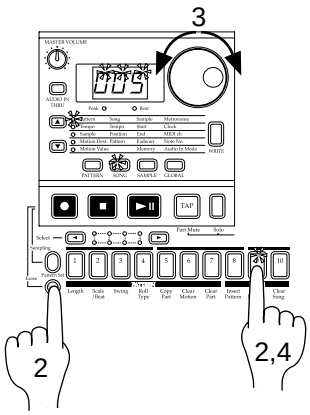
ポジション5のパターンを削除



1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー9（**Delete Pattern**）を押します（9キーが点滅）。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。削除したいパターンのポジションをダイヤルで選びます（例えばポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“ **005** ”を点滅表示します）。
4. もう一度ステップキー9を押して、そのパターンを削除します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

パターンを削除するとその部分にあったイベント・データ（次項参照）も削除されます。
削除したパターン以降のデータは削除した分だけ前へ移動します。



任意のポジションのパターンを変更する

1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Position**に合わせます。
3. 変更したいポジションをダイヤルで選びます。
4. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Pattern**に合わせます。
5. ダイヤルで、選ばれたポジションに割当てたいパターンを選びます

選ぶパターンを聞いて確認したいときは、パターン・モード・キーを押してパターン・モードに入り、演奏し確認します。ソングモードに戻るときは、Stop/Cancelキーを押し、演奏を止めソング・モード・キーを押します。

ソングに演奏やツマミの動きを録音する（イベント・レコーディング）

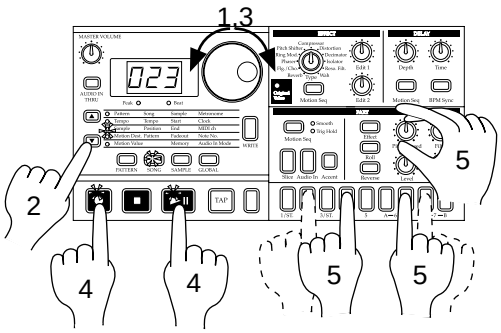
ソング・モードではパターンの組み合わせの演奏のほかに、リアルタイムでパート・キーの演奏やツマミの操作等を録音することができます。
このソング・モード上での演奏の録音をイベント・レコーディングと呼びます。
イベント・レコーディングで録音できる演奏データ（イベント・データ）は次の4つです。

- パート・キーを使った演奏
- パート・ミュート、パート・ソロを使った演奏
- ツマミの動きやキーによる演奏（選ばれているパートのみ）
- テンポ情報

イベント・レコーディングでは、同時に演奏されたイベントであれば、同じ区間に何種類ものイベントを録音することができます。

このイベント・レコーディングは、常に新しく書き換える（リプレース・レコーディング）方式で、演奏を録音すると以前その区間にあった、イベント・レコーディングのデータは消えてしまいます（1つの区間上では、イベント・レコーディングを重ね録りすることはできません）。

1. イベント・レコーディングをするソングを選びます。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Position**に合わせます。
3. ダイヤルまたはセレクト・キーを使って録音を開始するポジションに合わせます。
4. Recキーを押してからPlay/Pauseキーを押してイベント・レコーディングを開始します。
5. パート・キーやツマミ等を使って演奏します。
6. Stop/Cancelキーを押してイベント・レコーディングを終了します。



ソング・モードでのツマミのイベント・レコーディングの演奏は、モーション・シーケンスでいう**Smooth**タイプのみで、**Trig Hold**タイプでは演奏しません。

イベント・レコーディングを保存する場合はライト作業（☞P.52「ソングを保存する（WRITE）」）を行なってください。ライト作業を行なわずに、ソングを切り替えたり、電源をオフにすると録音した演奏は無効になります。

**ソング再生中にイベント・レコーディングされているつまみを操作した時、そのつまみのイベントの再生は、次のポジションに移るまでキャンセルされます。
但し、イベント・レコーディングされているときのテンポを変更した場合は、ソングの終わりまでテンポのイベントはキャンセルされます。**

ソングの早戻しをするとイベント・データどおりに演奏できない場合があります。

ソングのイベント・データを消す

ソングのイベント・データを消すときは、消したい区間のイベント・レコーディング（このときツマミやキーを操作しない）をもう一度行ってください。

ソング・イベント・データの確認

ソングにイベント・データが録音されているときは、シフト・キーを押しながらパート・エディット・セクションのモーション・シーケンス・キーを押している間、ステップ・キー13から16が点灯します。

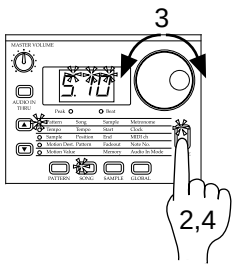
演奏中または、録音中にはイベント・データの確認はできません。

ソングを保存する（WRITE）

作ったソング・データを保存するときは、必ずこのライト作業を行なってください。
あえて作ったソング・データを保存したくない場合は、ライト作業を行わずにソングを切り替えてください。

1. ソングの演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. ライト・キーを１度押します（キーが点滅）。ディスプレイにソング・ナンバーが点滅して表示されます。
3. ダイヤルでライト先のソング・ナンバーを選んでください。
4. もう一度ライト・キーを押して保存が完了します（キーが点灯後、消灯）。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください（☞P.56「メモリー・プロテクト（Protect）」）。

メモリーへの書き込み中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

7.グローバル・モード

グローバル・モードでは、メトロノームやプロテクト、MIDIなどの各パラメータを設定します。グローバル・モード・キーを押してグローバル・モードに入ります。
なお、グローバル・モードから抜けるときは他のモード・キーを押してください。

グローバル・モードでの設定を、保存しないで電源をオフにすると、変更した設定は無効になります。変更した設定を保存する場合はライト作業(☞P.56「グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)」)を行ってください。

メトロノームの設定をする

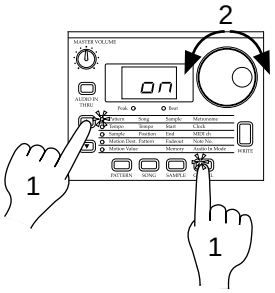
Metronome　　oFF, r-0, r-1, r-2, on

メトロノーム機能の設定を行います。リズムが空の状態からリアルタイム・レコーディングでパターンを作成する場合は、メトロノームを使うと便利です。なおメトロノームは4分音符のタイミングで発音します。

oFF：メトロノームは鳴りません。
r-0：録音状態のとき(RecとPlay/Cancelキーが点灯)にのみメトロノームが鳴ります。
r-1：録音開始時に1小節分のカウントが入り録音が開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。
r-2：録音開始時に2小節分のカウントが入り録音が開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。
on：演奏中または録音中にメトロノームが鳴ります。
録音開始時にカウントは入りません。

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Metronome**に合わせます。
2. ダイヤルを回してメトロノームの設定を行います。
3. パターンまたは、ソング・キーを押して元のモードに戻ります。

メトロノームの設定はライトできません。電源オン時は必ず“ oFF ”になります。



ES-1と外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)

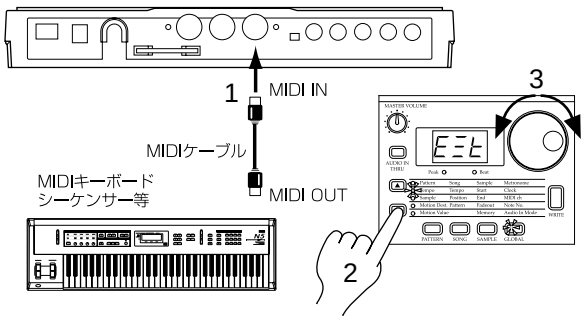
Clock　　int、Ext

グローバル・モードの**Clock**の設定により、**ES-1**のテンポと、MIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを、同期させることができます。
外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

ClockをExtに設定しても、ES-1のMIDI IN端子にMIDIクロック情報が入ってきていない場合は、ES-1は内部クロックで動作します。

外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる(Ext)

1. **ES-1**の**MIDI IN**端子とシーケンサーやシンセサイザーなどの外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Clock**にあわせます。
3. ダイヤルを回して、“ **Ext** ”(Ext、外部クロック)を選びます。
4. 外部MIDI機器(マスター)がMIDIクロックを送信するように設定をします。
5. パターン・モード、またはソング・モードに戻ります。
6. 外部MIDI機器のシーケンサーをスタートさせると、**ES-1**も同時に演奏します。
7. またMIDIクロック情報が**MIDI IN**端子に入っていれば、**ES-1**のPlay/Pauseキーを押したタイミングで、外部MIDI機器のテンポに合わせて同期演奏をさせることができます。



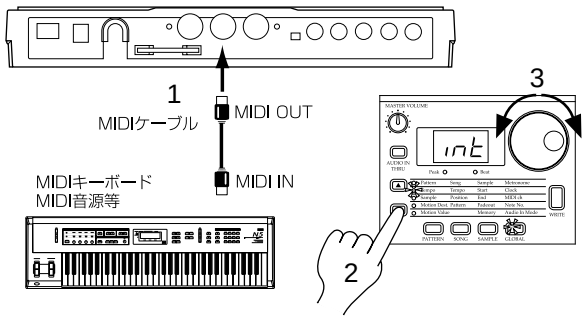
MIDI クロックが“ Ext ”になっていて外部MIDIクロックに同期している場合は、外部シーケンサー側のテンポに同期しますので、ES-1ではテンポを変更することができません。

MIDIクロックで同期演奏中に、さらにMIDIスタートを受信すると、演奏中のパターンの先頭(ソングの場合はスタートを受信した時点で演奏中のパターンの先頭)から演奏します。

本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)

1. **ES-1**の**MIDI OUT**端子とシーケンサーや音源モジュール等の外部MIDI機器の**MIDI IN**端子をMIDIケーブルで接続します。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Clock**にあわせます。
3. ダイヤルを回して“ **int** ”(内部クロック)を選びます。
4. 外部MIDI機器(スレーブ)がMIDIクロックを受信するように設定をします。
5. **ES-1**の演奏をスタートすると、外部MIDI機器も同期して動作します。

パターンの先頭から演奏するReset&PlayではMIDIのStartメッセージのみを送信します。



MIDIチャンネルの設定(MIDI ch)

MIDI ch　　1...16

MIDIチャンネルを設定します。送受信とも同じMIDIチャンネルになります。工場出荷時は“ **11** ”に設定しています

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**MIDI ch**にあわせます。
2. ダイヤルを回して、チャンネルを選びます。

各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(Note No.)

ここの設定を行うには、パターンまたは、ソング・モードからグローバル・モードに入ってください。
サンプル・モードから入ったときは表示が“ - - - ”となり変更できません。

Note No.　　C-1...G9

各パートのMIDIノート・ナンバーを音名で設定します。
各パートに同じノート・ナンバーを設定すると外部MIDI機器からのコントロールで、それらのパートの音が同時に発音されます。

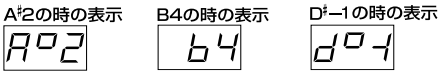
1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Note No.** に合わせます。
2. ノート・ナンバーを変更するパート・キーを押します(キーが点灯)。
3. ダイヤルを回して、ノート・ナンバーを選びます。

なお、工場出荷時は下記のように設定しています。

パート	音名	ノート・ナンバー
サンプル1	C2	36
サンプル2	D2	38
サンプル3	E2	40
サンプル4	F2	41
サンプル5	G2	43
サンプル6A	C4	60
サンプル6B	C♯4	61
サンプル7A	F♯2	42
サンプル7B	A♯2	46
スライス・サンプル	B2	47
オーディオ・イン	A2	45

音名のディスプレイ上の表示は下図のようになります。

A♯2の時の表示　B4の時の表示　D♯−1の時の表示



メーカーにより音名とノート・ナンバーの対応が異なる場合があります。使用するときは接続機器を確認してください。

オーディオ・インのモードの設定(Audio In Mode)

Audio In Mode

L(モノラル)、**St.**(ステレオ)

オーディオ・イン端子に入力された音をモノラル(左チャンネルのみ)にするかステレオにするかを設定します。MIC入力などモノラルソースの場合は“ **L** ”に、CDプレイヤーなどステレオソースの場合は“ **St.** ”にします。

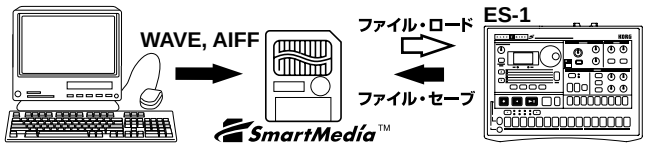
1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Audio In Mode**にあわせます。
2. ダイヤルを回して、”**L** ”または ”**St.** ”を選びます。

オーディオ・イン・モードをステレオに設定しても、サンプリング・モードがモノラルになっているとサンプリングは左右の音がミックスされてモノラルでサンプリングされます。

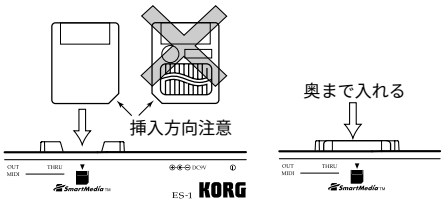
オーディオ・イン・モードをステレオにした場合は標準ステレオプラグを使って接続してください。

スマートメディア™を使う

ES-1ではスマートメディアを使って内部のデータをセーブ(保存)したり、ロード(読み込み)したりすることができます。
また、パソコンで作成したサンプル(WAVEファイル、AIFFファイル)を**ES-1**にロードすることもできます。
ES-1では3V(3.3V)仕様の4MB～64MBのスマートメディアを扱うことができます。



スマートメディアは挿入方向に注意して、スマートメディア・スロットに奥まで挿入してください。



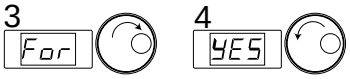
スマートメディアのフォーマット

スマートメディアを**ES-1**で使用できるようにフォーマットをします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(**Card**)を押します(キー15が点滅)。
3. ディスプレイに“ **Lod** ”と表示されるのでダイヤルを右に回して“ **For** ”にしてキー15を押します。
4. ディスプレイに“ **no** ”と表示されます。ダイヤルを左に回して“ **yES** ”にしてキー15を押してフォーマットを実行します。フォーマット中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

フォーマットが終了するか、“ **no** ”にしてキー15を押したときは、ディスプレイ表示がフォーマット実行前の状態に戻ります。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



フォーマットするとスマートメディアの内容はすべて失われます。

ES-1以外の機器でフォーマットをしたスマートメディアは、正しく認識できないことがあります。その場合は、ES-1で再フォーマットをしてください。

スマートメディアにデータを保存する(セーブ)

ES-1のパターン・データ、ソング・データ、サンプル・データ、グローバル・データをすべてスマートメディアにセーブします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(**Card**)を押します(キー15が点滅)。
3. ディスプレイに“ **Lod** ”と表示されるのでダイヤルを右に回して“ **SAU** ”にしてキー15を押します。

スマートメディアがフォーマットされてないときや、正しく認識できないときは“ For ”と表示されます。前項の「スマートメディアのフォーマット」を行ってください。

4. ディスプレイにセーブするファイル番号が表示されます。“ **-1-** ”のように表示されている場合は新しくセーブされるファイルで、“ **[1]** ”のように表示されている場合は既にデータがセーブされているファイルです(この場合はデータが上書きされます)。ダイヤルを使ってファイルを選びます。
5. キー15を押してセーブを実行します。セーブ中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

セーブが終了するとディスプレイ表示がセーブ実行前の状態に戻ります(キー15が消灯)。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

スマートメディアにライト・プロテクト・シールが貼ってある場合はセーブできません。その場合はスマートメディアのライト・プロテクト・シールをはがしてからセーブを実行してください。

セーブまたはフォーマット作業中は絶対に電源を切ったりスマートメディアを抜いたりしないで下さい。スマートメディアが使用不能になる恐れがあります。

1つのファイルのセーブに約4メガバイトの容量を必要とします。空き容量の少ないスマートメディアにはセーブできません。

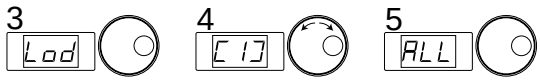
スマートメディアからES-1の全データを読み込む(オール・ロード)

スマートメディアから**ES-1**のパターン・データ、ソング・データ、サンプル・データ、グローバル・データのすべてをロードします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(**Card**)を押します(キー15が点滅)。
3. ディスプレイに“ **Lod** ”と表示されるのでキー15を押します。
4. ディスプレイにファイル番号が表示されるので、ダイヤルを使ってファイル番号を**1**～**9**の間で選び(ファイル“ **[E]** ”は**ES-1**のファイルではないのでここでは選択しません)、キー15を押します。
5. ディスプレイに“ **ALL** ”と表示され(キー15が点灯、ライト・キーが点滅)るのでライト・キーを押してロードを実行します(ライト・キーが点灯)。ロード中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

ロードが終了するとパターン・モードで**A01**を選択している状態になります。

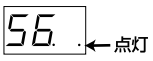
途中でキャンセルしたい場合はモード・キーを使ってパターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードのいずれかに切り替えます。



工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください(☞ P.56「メモリー・プロテクト(Protect)」)。

スマートメディアからサンプルをひとつだけ読み込む（サンプル・ロード）

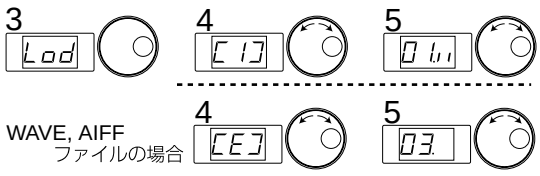
1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15（**Card**）を押します（キー15が点滅）。
3. ディスプレイに“ **Lod** ”と表示されるのでキー15を押します。
4. ディスプレイにファイル番号が点滅表示されるので、ダイヤルを使ってファイル番号を選びます。パソコンなどで作成したWAVEファイル、AIFFファイルを読み込むにはファイル“ **[E]** ”を選択します。ファイルを選んだらキー15を押します。
5. ディスプレイに“ **ALL** ”と表示され（ファイル“ **[E]** ”を選んだ場合は数字が点滅表示されています）、ダイヤルを右に回すとサンプル番号が点滅表示されます。このとき、Play/Pauseキーを押すとサンプルを再生して確認することができます。
6. サンプルを選んだらキー15を押します（キー15が点灯、ライト・キーが点滅）。
7. ディスプレイにはロード先のサンプル番号が点滅表示されるので、ダイヤルを使ってサンプル番号を選択します。モノラル・サンプル（スライス・サンプルを含む）の場合は“ **00.** ”から“ **99.** ”、ステレオ・サンプルの場合は“ **00.S** ”から“ **49.S** ”が選択できます。未使用のサンプル・ナンバーを選択した時はディスプレイの右下端にピリオドが表示されます。
8. ライト・キーを押すとロードが始まり（ライト・キーが点灯）ロード中は進行具合がステップ・キーに表示されます。



ロードが終了すると（ライト・キーが消灯）、操作5.の状態に戻ります。

途中でキャンセルしたい場合はモード・キーを使ってパターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードのいずれかに切り替えます。

WAVEファイル、AIFFファイルのファイル名は“ **00.wav** ”、“ **99.aif** ”のように2桁の数字に拡張子のついたファイルだけを認識します。同じ2桁の数字の**.wav**と**.aif**が両方ある時はWAVEファイルが優先されます。



選択中のサンプルの再生は先頭の約16秒（ステレオ・サンプルの場合は約8秒）までです。

読み込み可能なWAVE、AIFFファイルは、8/16bitリニアPCMのMono/Stereo形式です。ファイルはスマートメディアのルート・ディレクトリに置いてください。また、サンプリング周波数が32kHz以外のWAVE、AIFFファイルはパソコン等で再生したときと音程が異なります。

工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください（☞P.56「メモリー・プロテクト（Protect）」）。

本体の空きメモリーが少ないとサンプルをロードできないことがあります。サンプル・モードのMemory（☞P.32）であらかじめ残りのサンプリング時間を確認しておいて下さい。

サンプルをロードしているときに、内部メモリーのデータ位置の最適化をしているため、時間がかかることがあります。この時、ディスプレイにはロード中の表示がでます。ロードが終了する（ライト・キー消灯）まで絶対に電源を切らないでください。

メモリー・プロテクト（Protect）

パターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードのプロテクトの設定をします。プロテクトが“ **on** ”の場合はライト・キーが効かなくなり、データの書き換えとMIDIダンプデータの受信を禁止します。

エディットしたデータを保存するときやダンプデータを受信するときはプロテクトを“ **oFF** ”にしてください。

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー16（**Protect**）を押します（キー16が点滅）。
3. ダイヤルを回してディスプレイの点滅表示を“ **on** ”または“ **oFF** ”を選びます。
4. もう一度ステップ・キー16を押してプロテクトのオン、オフを決定します（キー16が消灯）。

設定しないでキャンセルする場合、Stop/Cancelキーを押します。

プロテクトの設定を保存したい場合はグローバル・モードのライト作業（次項）を行ってください。

工場出荷時はオンに設定されています。

設定はパターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードに対して有効で、グローバル・モードではメモリー・プロテクトの設定に関わらずライトを実行することができます。

グローバル・モードの変更内容を保存する（WRITE）

グローバル・モードの設定を保存します。
変更した設定を保存するときは、必ずこのライト作業を行なってください。電源をオンにするたびにその設定が有効になります。またそれとは逆に、あえて変更した設定を保存したくない場合は、ライト作業を行わずに電源をオフにしてください。

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. グローバル・モード・キーを押します。
3. ライト・キーを１度押します（キーが点滅）。ディスプレイには“ ーーーー ”が表示されます。
4. もう一度ライト・キーを押してライトが完了します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

グローバル・モードのライトは、メモリー・プロテクト（前項）の設定に関わらずライトを実行させることができます。

メモリーへの書き込み中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

8.資料

MIDIについて

1.MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータが受信できます。
ES-1の送受信チャンネルはグローバル・モードのMIDIチャンネルで設定します。

2.ノート・オン／オフについて

パート・キーを叩いたときは、そのパートに割り当てられたノート・ナンバーとベロシティをノート・オン[9n, kk, vv]（n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: ベロシティ）のメッセージで送信します。ES-1では、vv：ベロシティはアクセント・レベルで設定します。また、離したときは、ノート・オフ [8n, kk, vv] のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ベロシティの送信をする機種はほとんどなくES-1も送信しません。また、パートに割り当てられたノート・ナンバーのノート・オン／オフのメッセージを受信すると、そのパートが発音します。
グローバル・モードで設定したMIDIチャンネルでノート・オン／オフを送受信します。

3.パターンを変える

パターンを切り替えるとプログラム・チェンジを送信します。このとき、ES-1のMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると同一グループ（A01からA02など)のパターンを切り替えます。

4.NRPNでのエディット

NRPN（Non Registered Parameter No.）は、メーカーがパラメータ番号に機能を自由に設定して使用できるメッセージです。ES-1はエフェクト・セクション及びパート・エディット・セクションのアクセント・パート・キーを除くのすべてのツマミやキーにNRPNが割り当てられています。
エディットするときは、まず、NRPN（LSB）[Bn, 62, rr] とNRPN（MSB）[Bn, 63, mm]（コントロール・チェンジ＃98と99）（rr、mm: パラメータNo. の下位と上位）でパラメータを選びます。その後、データ・エントリー（MSB）[Bn, 06, mm] とデータ・エントリー（LSB）[Bn, 26, vv]（コントロール・チェンジ＃06と38）（mm、vv: 値の上位と下位、両方で16384段階）で値を設定します。ES-1でデータ・エントリーはMSBのみ（128段階）で値を設定しています。

5.音が消えないとき

何らかのトラブルで発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。MIDIで鳴っている音が止まらないときは、シフト・キーとStop/Cancelキーを同時に押してMIDIリセットを行います。

6.同期について

２台以上のシーケンサをMIDIで接続して同期演奏をすることができます。同期に使用するメッセージ（リアルタイム・メッセージ）には、タイミング・クロック[F8]、スタート[FA]、コンティニュー[FB]、ストップ[FC]があります。
メッセージを送信するシーケンサ（マスター）が1台あり、それ以外のシーケンサがメッセージを受信する（スレーブ）ことになります。スレーブは、マスターの送信するタイミング・クロックに従って、テンポを決めて演奏を行ないます。タイミング・クロックは4分音符あたり24送信されます。
ES-1ではグローバル・モードでクロックをINTにするとマスターになり（リアルタイム・メッセージを送信します）、EXTにするとスレーブになります（リアルタイム・メッセージを受信できます）。但し、EXTにしてもタイミング・クロックが送られてこない場合は、内部クロックで動作します。

演奏を開始するタイミングを与えるのがスタートです。マスターはStart/Pauseキーが押されたときに、スタートを送信します。スタートを受信したスレーブは、その後受信するタイミング・クロックに同期して先頭から演奏を開始します。
ポーズ状態でStart/Pauseキーを押されたときは、マスターはコンティニューを送信します。スレーブがコンティニューを受信したときは、現在止まっているところから演奏を始めます。演奏中にStopキーを押されたときは、マスターはストップを送信します。スレーブはストップを受信したときは演奏を停止します。

7.ソング・モードでの同期

ソング・モードではソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインタを送受信します。
ソングを切り替えるとソング・セレクト[F3 ss]を出力します。(ss:ソング・ナンバー 128ソングを送信可能。ES-1では16ソングを選択できます。）ソング・モードでソング・セレクトを受信すると、ソングが切り替わります。
ソングを停止した状態で、マスター（クロックをINTに設定）のポジションを切り替えると、ソング・ポジション・ポインタ[F2 pp pp]を出力します(pp:先頭からのMIDIビート数(タイミング・クロックの数/6))。
ソング・ポジション・ポインタはシーケンサが現在停止している位置を示すもので、スレーブ（クロックをEXTに設定）がソング・モードでソング・ポジション・ポインタを受信すると、現在選ばれているソングの停止位置を、マスターと同じ位置に設定します。ES-1では、パターンはそれぞれにレングスが違いますので、マスターとスレーブのポジションが同じになるとは限りません。マスターがStart/Pauseキーを押すと、コンティニューを（ポジションが001のときはスタートを）出力し、選ばれているポジションからソングの演奏が始まります。スレーブはコンティニューを受信すると、タイミング・クロックに同期してソングの途中から演奏を始めます。
先頭から同期して演奏してきたのと同じように、演奏を始める位置を指定して同期演奏をすることができます。ソングの演奏中にダイヤルやセレクト・キーで早送り、巻き戻しをしたときは、ソング・ポジション・ポインタを送信しません。同期演奏中にこの操作を行なうと同期がずれますのでご注意ください。また、演奏中にソング・ポジション・ポインタを受信しても、演奏位置を変更しません。

8. システム・エクスクルーシブについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは主に機種独特のパラメータを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。
ES-1のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 57,・・・・・・・・, F7]です（n: エクスクルーシブ・チャンネル）。
ただし、システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。
ES-1は、数種類のユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の2つに対応しています。

- インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] のメッセージを受信すると、「私はコルグのES-1で、システムのバージョンは・・・・・です」という内容のインクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02,（9バイト）, F7] を送信します。
- マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, vv, vv, 01, F7] のメッセージを受信するとシステム全体の音量を変更します。

9. 音色等の設定データを送る（データ・ダンプ）

ソング、パターン、、グローバルの各データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、外部機器に記憶させることができます。この送受信は、グローバル・モードのMIDI chでチャンネルを決めます。ダンプは、それぞれの種類のダンプ・リクエストを受信した場合に送信します。

10. 音色等のエディットをする

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全パターンや1プログラム単位でのエディットができます。また、NRPNを使用すると、パターン・モードでは、パートごとに有効なツマミをエディットします。

故障かなと思ったら

POWERスイッチを押してもディスプレイに表示がでない!

- ACアダプターが接続されていますか？
- ACアダプターがコンセントに接続されていますか？

音がでない!

- アンプ、ミキサー、ヘッドフォンは正しく端子に接続されていますか？
  （パターン演奏ができますか？できれば接続はOKです。）
- アンプ、ミキサーの電源が入り、これらが正しく設定されていますか？
- 本機のマスター・ボリューム・ツマミは上がっていますか？
- MIDIのマスター・ボリュームで音量を下げていませんか？

演奏が止まらない!

- パターンの演奏は、選ばれているパターンがくり返し演奏されます。聞き終わったら、Stop/Cancelキーを押してください。（P.13、14）

エディットしたときと音色や動作がちがっている!

- エディット後にライト操作をしましたか？（P.47、52）
  エディットしたときは、各々のモードでソング、パターンを切り替える前または、電源をオフにする前にライト作業をしてください。
- 選んだパターンまたはソングを、ライト作業後エディットしませんでしたか？

MIDIでコントロールできない!

- MIDIケーブルは正しく接続されていますか？

外部機器から本機を演奏する場合は

- 送信機器と同じMIDIチャンネルでMIDIデータを受信するように設定されていますか？（P.54）
- グローバル・モードのMIDIチャンネルの設定が、使いたいチャンネルになっていますか？（P.54）

本機から外部機器を演奏する場合は

- 受信機器のMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルが同じに設定されていますか？（P.54）

パターンやソングなどのライトができない!

- Protectの設定が“**on**”になっていませんか？（P.56）

パート・キーを叩いても設定した音がでない!

- パートの音色をエディットした後ライト操作をしましたか？（P.47）
- モーション・シーケンスが働いていませんか？（P.41）

エラー・メッセージ

エラーメッセージはStop/Canceキーを押すと解除されます。

Er.1 書き込みができませんでした。

Er.2 ソングを別のナンバーのソングにライトするときに、レコーディングできる最大イベントをこえました。不要なソングのイベント・データを消してください。

Er.3 本体又はスマートメディアの空き容量が足りません。保存するにはサンプル又はファイルを削除して十分な空き容量を確保してからライト又はセーブを実行してください。スマートメディアにES-1のデータを保存するには4MB以上の空き容量が必要です。

Er.4 スマートメディアからのファイルのロード（又は再生）ができません。ファイルの形式が違うか、破損しています。ロードできるファイルはES-1のファイルとWAVEファイル（8bitおよび16bit、モノラル/ステレオ）AIFFファイル（8bitおよび16bit、モノラル/ステレオ）です。

Er.7 スマートメディアからのファイルのロード、またはスマートメディアへのセーブ途中でエラーが発生しました。

Er.8 スマートメディア上にES-1が認識できるファイルがありません。

Er.9 ライトを行おうとしたデータのメモリーに対して、プロテクトが“ **on** ”になっています。グローバル・モードでメモリー・プロテクトを“ **oFF** ”にします(P.56)。
スマートメディアのライト・プロテクト・シールが貼られています。スマートメディアのライトプロテクト・シールをはがします。

Full ソングのイベント・レコーディングでイベント・データ用のメモリーがいっぱい（フル）です。不要なソングのイベント・データを消してメモリーを空けてください(P.51)。

仕様規格

システム: サンプリング

パート数: 12パート
サンプル・パート×9
スライス・サンプル・パート
オーディオ・イン・パート
アクセント・パート

サンプル容量: 150（モノ100、ステレオ50）
または、最大95秒(モノラル時)

メモリー容量: 128パターン、16ソング

マスターエフェクト: ディレイ
ノーマル、モーション・シーケンス、BPMシンク

インサートエフェクト: 11種類
リバーブ、フランジャー/コーラス、フェーザー、リング・モジュレータ、ピッチ・シフター、コンプレッサー、ディストーション、デシメータ、アイソレータ、レゾナンス・フィルター、ワウ

シーケンサ: パターン
パートごとに最大64ステップ、
モーションシーケンス、
パートごとに1パラメータ、64イベント
ソング
1ソング最大256パターン、
イベント・レコーディング最大35700イベント

接続端子: PHONES
標準フォーンジャック：ステレオ
定格レベル： 21mW＋21mW （32Ω）
OUTPUT (L/MONO, R)
標準フォーンジャック：モノ x 2
規定出力レベル： －10dBu
出力インピーダンス：1ｋΩ
AUDIO IN（標準フォーンジャック：モノ/ステレオ）
規定入力レベル： －10dBu（LINE時）
－40dBu（MIC時）
入力インピーダンス：47ｋΩ
MIDI (IN, OUT, THRU)
SmartMedia™: 4～64MB、3V（3.3V）

電源: DC9V（付属ACアダプター:A30960J）

消費電力: 6W

外形寸法: 300（W）×224.9（D）×55.4（H）mm（ゴム足含む）

重量: 1.28kg

※ 仕様および外装は改良のため予告なく変更することがあります。
※ SmartMedia™は（株）東芝の登録商標です。
※ MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI)の登録商標です。

索引

ア

アイソレータ ---- 37
アクセント ---- 10, 40

イ

イベント
　データ ---- 51
　レコーディング（録音） ---- 51
イレース ---- 19, 43

エ

エディット
　エフェクト ---- 36
　ソング ---- 50
　ディレイ ---- 38
　パート音色 ---- 16, 17, 35
　モーション・シーケンス ---- 45
エフェクト ---- 9, 35
演奏
　ソング ---- 13, 48
　ソングの先頭から ---- 48
　パターン ---- 14, 33
　パターンの先頭から ---- 33
　モーション・シーケンス --- 21, 45
エンド ---- 28

オ

オーディオ・イン --- 10, 12, 22, 54
オーディオ・イン・スルー ---- 8
オーディオ・イン・パート ---- 10, 22
オーディオ・イン・モード ---- 54
オール・ロード ---- 55
オリジナル・バリュー LED 9, 16, 35

カ

確認
　モーション・シーケンス ---- 42
　ソング・イベント ---- 51

ク

グローバル・モード ---- 53

コ

構成図 ---- 13
故障 ---- 58
コピー ---- 43
　パターン内のデータ ---- 44
　パート ---- 43
コンプレッサー ---- 37

サ

削除
　サンプル ---- 32
　パターン ---- 50
サンプリング ---- 23
サンプリング・エリア ---- 32
サンプル音
　再生 ---- 14, 27
　パートに割り振る ---- 24, 35
　ロード ---- 56

シ

システム・エクスクルーシブ ---- 58
シフト ---- 11
仕様規格 ---- 59
消去
　イベント・データ ---- 51
　演奏中や録音中にデータ ---- 43
　ソング ---- 49
　パート ---- 43
　モーション・シーケンス ---- 44

ス

スイング ---- 39
スケール / ビート ---- 39
スタート位置 ---- 28
ステップ・レコーディング --- 18, 40
スマートメディア ---- 55
スマートメディア・スロット ---- 12
スライス ---- 10, 24, 30

セ

セーブ ---- 55
セレクト LED ---- 11

ソ

ソロ ---- 10, 34
ソング
　イベント ---- 51
　消去 ---- 49
　先頭からの演奏 ---- 48
　テンポ ---- 15, 48
　パターンを挿入 ---- 50
　早送り ---- 48
　早戻し ---- 48
　プレイ ---- 13, 48
　保存 ---- 52
ソング・モード ---- 48

タ

タップ ---- 10, 15, 33, 48

テ

ディストーション ---- 37
ディレイ
　タイム ---- 38
　デプス ---- 38
　ビーピーエム・シンク ---- 38
　モーション・シーケンス --- 38, 42
デシメータ ---- 37
テンポ ---- 15, 33, 48
　ソング ---- 15, 48
　タップ ---- 10, 15, 33, 48
　パターン ---- 15, 33

ト

同期 ---- 53, 54
同期演奏 ---- 26
登録
　パターン・セット ---- 46
トランケート ---- 31

ノ

ノート・オン / オフ ---- 57
ノート・ナンバー ---- 54
ノーマライズ ---- 31

ハ

パターン
　切り替わり ---- 33
　セット ---- 11, 25, 46
　先頭からの演奏 ---- 33
　プレイ ---- 14, 33
　保存 ---- 20, 47
　リズム ---- 18, 40
パターン・セット
　登録 ---- 46
　保存 ---- 46
　プレイ ---- 25, 46
パターン・モード ---- 33
パート
　アクセント ---- 10, 40
　オーディオ・イン ---- 10, 22
　コピー ---- 43
　消去 ---- 43
　ソロ ---- 10, 34
　ミュート ---- 10, 34
早送り ---- 48
早戻し ---- 48
パン ---- 36

ヒ

ピーク LED ---- 8
ピッチ・シフター ---- 37
ビート ---- 38
ビート LED ---- 8
ビーピーエム・シンク ---- 38

フ

フィルター ---- 36
フェードアウト ---- 28
フェイザー ---- 36
フランジャー / コーラス ---- 36
プレイ
　ソング ---- 13, 48
　パターン ---- 14, 33
　パターン・セット ---- 25, 46
プロテクト ---- 56

ホ

ポジション ---- 48, 49
保存
　グローバル ---- 56
　サンプル ---- 32
　スマートメディア ---- 55
　ソング ---- 52
　パターン ---- 20, 47
　パターン・セット ---- 46

マ

マスターボリューム ---- 8

ミ

MIDI
　クロック ---- 53
　チャンネル ---- 54, 57
　ノート・ナンバー ---- 54, 57
　NRPN ---- 57
ミュート ---- 10, 34

メ

メトロノーム ---- 53
メモリー・プロテクト ---- 56

モ

モーション・シーケンス ---- 21
　エフェクト ---- 41
　確認 ---- 42
　消去 ---- 44
　ディレイ ---- 42
　パート ---- 21, 41
　パラメータの変更 ---- 45
　パラメータ値の変更 ---- 45
モード
　グローバル ---- 53
　サンプル ---- 27
　ソング ---- 48
　パターン ---- 33

ヨ

読み込む
　全データ ---- 55
　ひとつのサンプルだけ ---- 56

ラ

ライト
　グローバル ---- 56
　サンプル ---- 32
　ソング ---- 52
　パターン ---- 20, 47
　パターン・セット ---- 46

リ

リアルタイム・レコーディング 19, 40
リサンプル
　最初から ---- 28
　途中から ---- 29
　パートの 1 音 ---- 29
リズム・パターン ---- 18, 40
リバース ---- 35
リバーブ ---- 36
リング・モジュレーション ---- 37

レ

レコーディング
　イベント ---- 51
　ステップ ---- 18, 40
　リアルタイム ---- 19, 40
レゾナンス・フィルター ---- 37
レベル ---- 9, 36
レングス ---- 18, 38, 39

ロ

録音
　イベント ---- 51
　ステップ ---- 18, 40
　リアルタイム ---- 19, 40
ロール ---- 35
ロール・タイプ ---- 40

ワ

ワウ ---- 37

A

Accent ---- 10, 40
Audio In ---- 10, 22
Audio In Mode ---- 54
AUDIO IN THRU ---- 8

B

Beat ---- 8, 38
BPM Sync ---- 9, 38

C

Card ---- 55
Clear Motion ---- 44
Clear Part ---- 43
Clear Song ---- 49
Clock ---- 53
Compressor ---- 37
Copy Part ---- 43

D

Decimator ---- 37
DELAY ---- 9, 38
Delete Sample ---- 32
Delete Pattern ---- 50
Depth ---- 9, 38
Distortion ---- 37

E

Edit 1 ---- 9, 36
Edit 2 ---- 9, 36
EFFECT ---- 9, 36
Effect ---- 35
End ---- 28
Erase ---- 19, 43

F

Fadeout ---- 28
Filter ---- 9, 36
Flg./Cho. ---- 36

G

GLOBAL ---- 8, 53

I

Insert Pattern ---- 50
Isolator ---- 37

L

Length ---- 18, 38
LEVEL ---- 12
Level ---- 36

M

MASTER VOLUME ---- 8
Memory ---- 32
Metronome ---- 53
MIDI ---- 12, 57
MIDI ch ---- 54
Motion Dest. ---- 45
Motion Seq ---- 9, 36, 38
Motion Value ---- 45

N

Normalize ---- 31
Note No. ---- 54

O

Original Value ---- 9

P

Pan ---- 36
PART ---- 15
Part Mute ---- 10, 34
PATTERN ---- 8, 33
Pattern ---- 14, 33, 49
Pattern Set ---- 11, 25, 46
Peak ---- 8
Phaser ---- 36
Pitch Shifter ---- 37
Pitch/Speed ---- 9, 36
Position ---- 48, 49
Protect ---- 56

R

Reso. Filt. ---- 37
Reverb ---- 36
Reverse ---- 9, 35
Ring Mod. ---- 37
Roll ---- 9, 35, 40
Roll Type ---- 40

S

SAMPLE ---- 8, 27
Sample ---- 23, 24, 27, 35
Sampling ---- 23, 27, 28
Scale/Beat ---- 18, 38
Select ---- 11
Shift ---- 11
Slice ---- 10, 24, 30
Smooth ---- 41
Solo ---- 10, 34
SONG ---- 8, 48
Song ---- 48
Start ---- 28
Swing ---- 39

T

TAP ---- 10, 15, 33, 48
Tempo ---- 10, 15, 33, 48
Time ---- 9, 38
Time Slice ---- 30
Trig Hold ---- 41
Truncate ---- 31
Type ---- 9, 36

W

Wah ---- 37
WRITE ---- 8, 32, 47, 52, 56

パターン・ネーム・リスト

* B bankにはデモ・ソング用のパターンが入っています。

* 工場出荷時のプリセット・パターンは、書き替えたり消去した場合元に戻すことはできません。
必要な場合はスマートメディア（別売）にバックアップをとってください。

A Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
A01	Hardstep	Drum'n'Bass	172
A02	Darkside	Drum'n'Bass	170
A03	Crumb and Mace	Drum'n'Bass	175
A04	Sizing it Up	Drum'n'Bass	175
A05	Tribal Step	Drum'n'Bass	175
A06	Mad Walking Bass	Drum'n'Bass	183
A07	Cyber Funk	Drum'n'Bass	170
A08	Rave Jump Up	Drum'n'Bass	178
A09	Filter Bass	Drum'n'Bass	178
A10	Dark & Cyber	Drum'n'Bass	182
A11	Boosted Jazz	Drum'n'Bass	175
A12	Flangungle	Drum'n'Bass	164
A13	Digimix	Drum'n'Bass	180
A14	Steppa	Drum'n'Bass	190
A15	Bass Jacks	Techno/House	130
A16	Tek House	Techno/House	129
A17	Tribal House	Techno/House	126
A18	Phased House	Techno/House	122
A19	Crazy House	Techno/House	136
A20	Garage House	Techno/House	128
A21	System "R"	Techno/House	136
A22	Tech Garage	Techno/House	133
A23	Two Step	Techno/House	130
A24	Warped Two Step	Techno/House	132
A25	Deep Space	Techno/House	130
A26	Sweep Trance	Techno/House	138
A27	Epic Trance	Techno/House	137
A28	Barealic	Techno/House	137
A29	Minimal	Techno/House	140
A30	Breakbeats Trance	Techno/House	141
A31	Psychedelic	Techno/House	145
A32	Filter Breakbeats	Techno/House	137
A33	Distorted Slice	Techno/House	144
A34	Machine Music	Techno/House	135
A35	Boom Room	Techno/House	140
A36	Hardcore Electro	Techno/House	142
A37	Can We Come Up?	Techno/House	120
A38	Glow Stix	Techno/House	130
A39	Brooklyn Style	Techno/House	150
A40	DJ Hop	HipHop	80
A41	Wah Hop	HipHop	82
A42	R&B Vibe	HipHop	78
A43	Muddy Hop	HipHop	75
A44	Rock'n'Hop	HipHop	84
A45	Hum Ring	HipHop	90
A46	Baggy Pants	HipHop	90
A47	Bristol Beat	HipHop	85
A48	Swingy Breakz	HipHop	97
A49	B-Boy	HipHop	106
A50	Future Jazz	HipHop	136
A51	Boomy Big Beat	Rock/BigBeat	127
A52	Pushin'	Rock/BigBeat	118
A53	Rollicking Breakz	Rock/BigBeat	123
A54	Sweep Rockin' Beats	Rock/BigBeat	133
A55	Big Red Beets	Rock/BigBeat	120
A56	Spot	Rock/BigBeat	120
A57	Hardcore BreakBeat	Rock/BigBeat	116
A58	Digital Punk	Rock/BigBeat	119
A59	Expanded Onion	Rock/BigBeat	125
A60	Xplosive	Rock/BigBeat	130
A61	Rx Bros.	Rock/BigBeat	120
A62	Industrial	Rock/BigBeat	144
A63	Latin Funk	Rock/BigBeat	117
A64	African Desert	Other	94

サンプル・ネーム・リスト

* 工場出荷時のプリセット・サンプルは、書き替えたり消去した場合元に戻すことはできません。
必要な場合はスマートメディア（別売）にバックアップをとってください。

No.	Sample Name
00.	BD1-Boosted House
01.	BD2-House
02.	BD3-Dance
03.	BD4-ES Dance
04.	BD5-Ringy
05.	BD6-Boosted Hip
06.	SD1-Hip
07.	SD2-House
08.	SD3-Tiny Dance
09.	SD4-ES Hip
10.	SD5-Ringy
11.	SD6-Saturated
12.	CYM1-Crash Cymbal
13.	CYM2-Ride-Edge
14.	CYM3-HH Crisp Close
15.	CYM4-HH Crisp Open
16.	CYM5-HH Normal Close
17.	CYM6-HH Normal Open
18.	CYM7-HH Tite Old
19.	TOM-R&B Tom
20.	PRC1-Conga Lo Slap
21.	PRC2-Conga Hi Slap
22.	PRC3-Dance Clap
23.	PRC4-Tambourine
24.	PRC5-Shaker 1
25.	PRC6-Shaker 2
26.	VOX1-Uhh
27.	VOX2-Funny
28.	VOX3-OK
29.	VOX4-Oops!
30.	VOX5-Stupid
31.	VOX6-CompuVoice-Test
32.II	VOX7-CompuVoice-Do It
33.	SE1-Cannon
34.	SE2-Industry-Metal
35.	SE3-Short Noise
36.	SE4-Beep
37.	SE5-Industrial Noise
38.	SE6-Metal Hit
39.	SE7-Zap
40.	SE8-Record Reverse
41.	SE9-Scratch
42.	HIT1-Trance Hit
43.II	HIT2-Organ Hit
44.	HIT3-Raven Hit
45.	BAS1-Acoustic Bass
46.	BAS2-UK Garage Bass
47.	BAS3-Boosted Bass
48.	BAS4-Distorted Saw
49.II	BAS5-Wah Guitar 060
50.II	Drum Loop 107
51.II	Drum Loop 120
52.II	Percussion Loop 133
53.II	Percussion Loop 100

ソング・ネーム・リスト

* 工場出荷時のプリセット・ソングは、書き替えたり消去した場合元に戻すことはできません。
必要な場合はスマートメディア（別売）にバックアップをとってください。

S01: Heavenly Beatbox
S02: DJ's Don't Dance
S03: Souped Up House

All Patterns and All Songs - ©2000 KORG Inc. All rights reserved.

サンプラー

ELECTRIBE S(ES-1)

MIDIインプリメンテーションチャート

2000. 5. 17

ファンクション…		送　信	受　信	備　　考
ベーシック	電源ON時	1－16	1－16	記憶される
チャンネル	設定可能	1－16	1－16	
モード	電源ON時		3	
	メッセージ	×	×	
	代用	＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊		
ノート ナンバー：	音域	0－127 ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	0－127	パートごとにグローバル・モードで設定
ベロシティ	ノート・オン	○ 9n、v=30－127	○ 9n、v=1－127	送信ベロシティはアクセント・レベルで設定
	ノート・オフ	×	×	
アフター	キー別	×	×	
タッチ	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンダー		×	×	
コントロールチェンジ	98, 99	○	○	NRPN(LSB、MSB)
	6	○	○	データエントリー(MSB)
	121	×	○	リセット・オール・コントローラーズ
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	○ 0－127 ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	○ 0－127 0－127	パターン・モードで送受信
エクスクルーシブ		○	○	*2
コモン	：ソング・ポジション	○	○	ソング・モードで送受信 *1
	：ソング・セレクト	○ 0－15	○ 0－15	
	：チューン	×	×	
リアルタイム	：クロック	○	○	*1
	：コマンド	○	○	*1
その他	：ローカル・オン/オフ	×	×	
	：オール・ノート・オフ	×	○	
	：アクティブ・センシング	○	○	
	：リセット	×	×	

備考

*1: グローバル・モードのClockがIntのとき送信し、受信しない。
Extのときタイミング・クロックの入力があれば受信し、送信しない。タイミング・クロックの入力がなければ送信する。

*2: KORGエクスクルーシブ以外にマスターボリュームとインクワイアリー・メッセージに対応。

モード1：オムニ・オン、ポリ　**モード2：オムニ・オン、モノ**　**○ ：あり**

モード3：オムニ・オフ、ポリ　**モード4：オムニ・オフ、モノ**　**× ：なし**

※ MIDI IMPLEMENTATION の配付については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一、保証期間内に製造上の不備による故障が生じた場合は、無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品（電池など）を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災（火災等）によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が、不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■修理や運送費用が、製品の価格より高くなることもありますので、あらかじめコルグ・サービスステーションまたはインフォメーションへご相談ください。運送にかかる往復の費用は、お客様のご負担とさせていただきます。

■当社の修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。コルグ・サービスステーションまたはインフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし、外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073	東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073	東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825	名古屋市昭和区八事本町100-51	TEL (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072	大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	TEL (06)6374-0691
福岡営業所	〒810-0012	福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	TEL (092)531-0166

■修理等は、最寄りの各営業所または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001	東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	TEL (03)3799-9085

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

（この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。）

KORG

■本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 TEL(03)3325-5691
■インフォメーション: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 TEL(03)5376-5022
■東京営業所: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 TEL(03)3323-5241
■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL(052)832-1419
■大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F TEL(06)6374-0691
■福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F TEL(092)531-0166

© 2000 KORG Inc.

1209 GH *Printed in Japan*